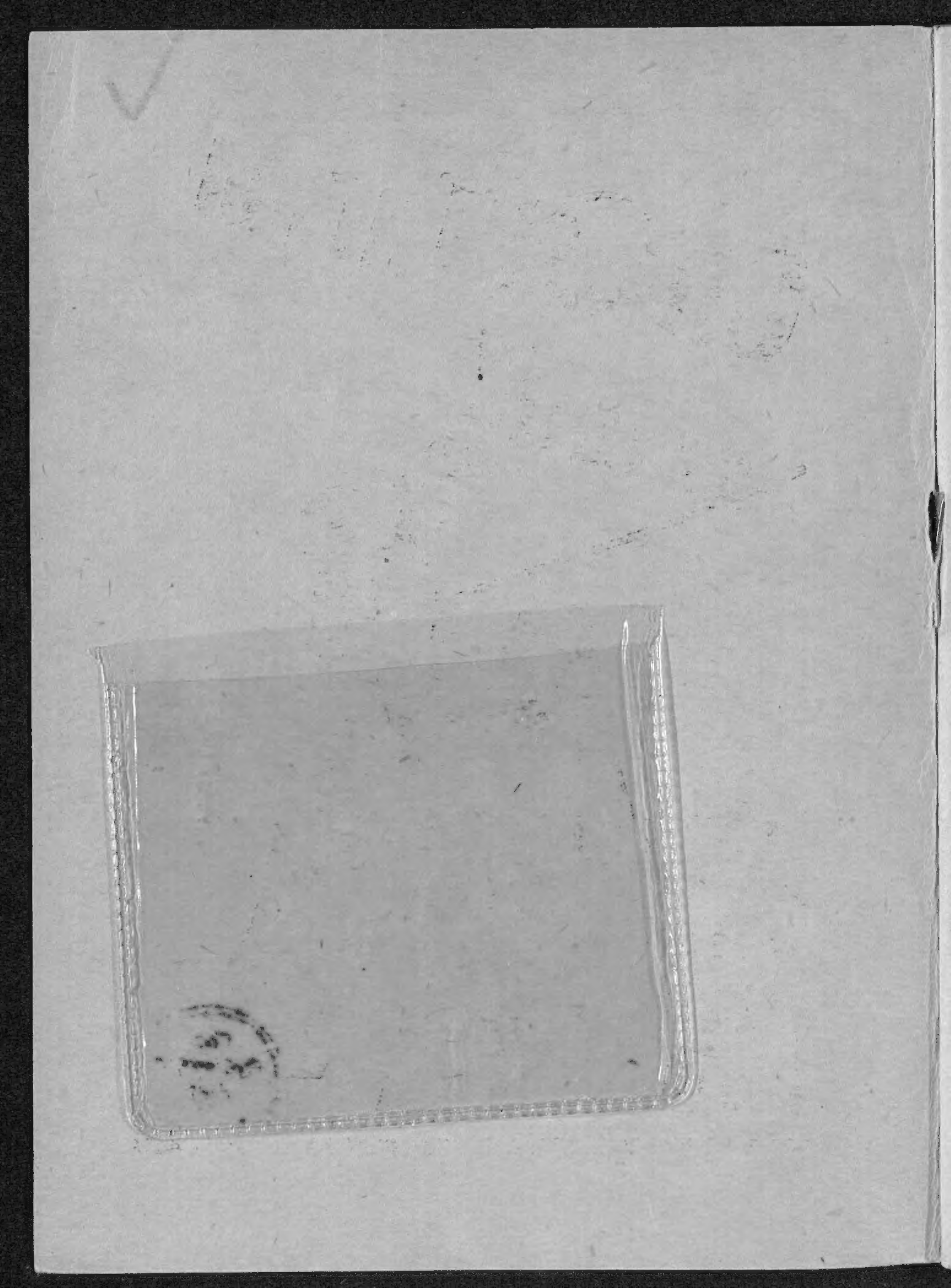
СПОРТИГРЫ

ДЕТЯМ

АЗОВО-ЧЕРНОМОРСКОЕ КРАЕВОЕ КНИГОИЗДАТЕЛЬСТВО — 1935



35-9
665

СПОРТ-ИГРЫ ДЕТЯМ

ФУТБОЛ, ВОЛЕЙБОЛ, БАСКЕТБОЛ, ГОРОДКИ



АЗОВО-ЧЕРНОМОРСКОЕ КРАЕВОЕ КНИГОИЗДАТЕЛЬСТВО
РОСТОВ НА ДОНУ — 1935

Перепечатано по предложению Азово-Черноморского Краевого дома вожатых из сборника ВСФК СССР „Спорт—детям“, М. 1934 г.

СОДЕРЖАНИЕ.

Наблюдал за выпуском **Д. М. Гончар.** Техред. **Болдырева.**

Изд. 213/4473. У. Сдано в набор 27-IV—1935 г. Подписано в печать 23-V—1935 г. Статформат Б6 125 × 176. Об'ем 1,75 п. л. (7/8 б. л.). 114240 зн. в 1 б. л. Тираж 12.000. Уполкрайлит Б—0385. Заказ 1189.

Гостипография им. Коминтерна и переплетная фабрика „Красный переплетчик“ АЧПТ в Ростове на Дону.

ФУТБОЛ.

Правила игры.

I. РАЗМЕРЫ ПОЛЯ.

Поле для игры в футбол представляет собой прямоугольник длиной 90 м. и шириной 50 м.

У. С. * Не допускается игра на поле, если состояние грунта представляет опасность для игроков.

У. О. ** Поверхность поля должна быть ровной и по возможности травяной. Необходимо, чтобы было достаточно места для разбега при ударе с угла.

II. РАЗМЕТКА ПОЛЯ.

Поле должно быть полностью окаймлено линиями. Короткие линии называются „лицевыми", длинные — „боковыми".

Лицевые и боковые линии должны образовывать прямые углы.

В вершине каждого угла в землю втыкается флаг, древко которого должно быть не ниже 1 м. 50 см. и не должно быть заострено. Из вершины каждого угла радиусом в 1 м. до пересечения с боковой и лицевой линиями очерчивается дуга. Из образовавшегося сек-

---

* **У.** С. (указания судьям) являются текстом правил и обязательны для исполнения.

** **У. О.** (указания организациям) являются текстом правил и обязательны для исполнения.

тора производится „удар с угла". Середины боковых линий соединяются прямой линией, называемой „средней".

Середина средней линии представляет собой центр поля и должна быть ясно отмечена. Из центра поля описывается круг радиусом 9 м. Лицевые линии должны проходить вдоль ворот. Все линии должны

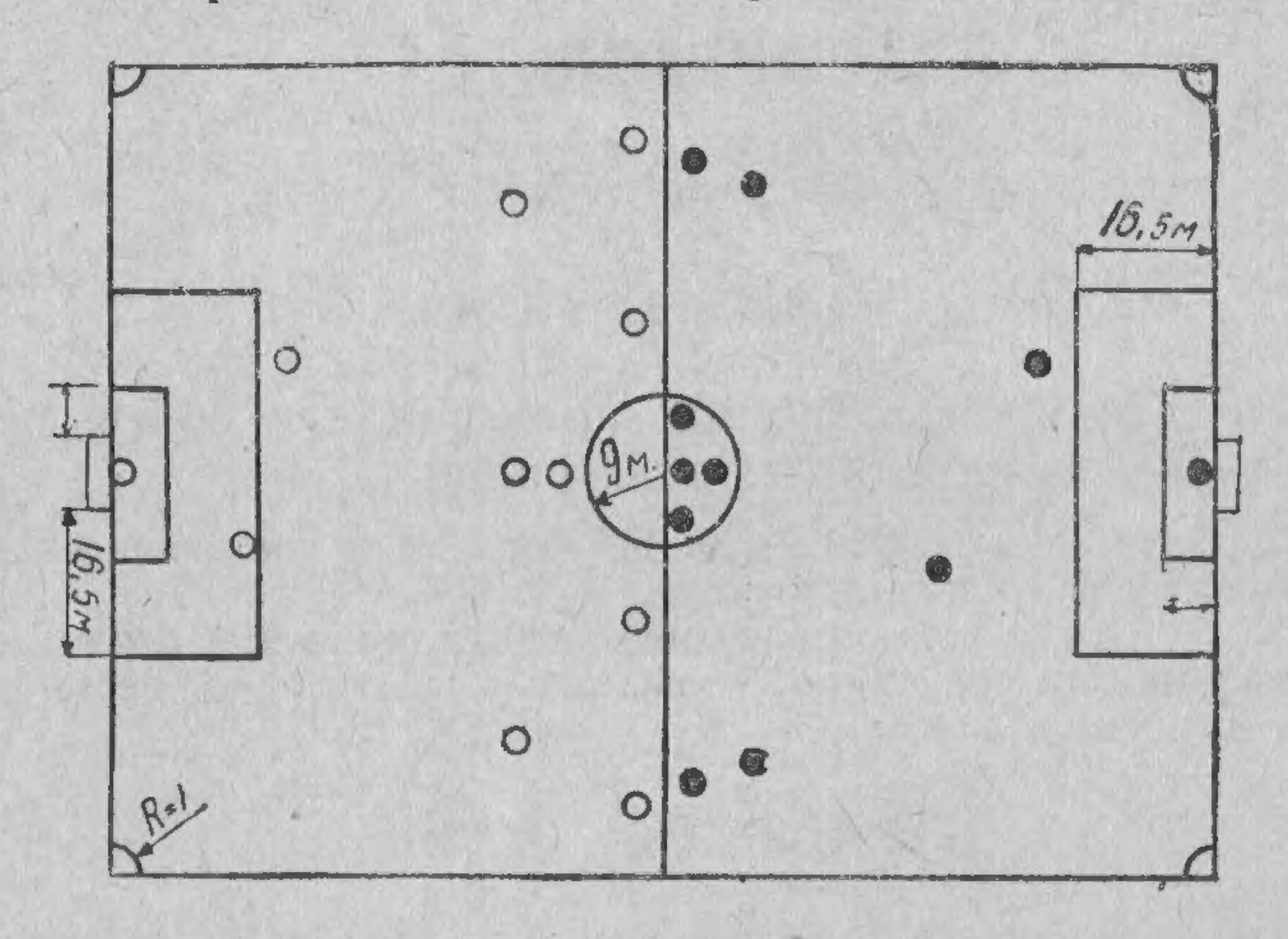


Рис. 1. Футбольное поле.

быть шириной от 5 до 10 см. и находиться в одной плоскости с поверхностью поля (не могут обозначаться желобками). Всякая линия, отмечающая ту или другую площадку, входит в размер этой площадки.

У. С. Не допускается игра на неразмеченном поле. На поле не должно быть более 4 угловых флагов, которые не могут сниматься или отгибаться при производстве удара с угла.

У. О. Разметка поля должна производиться яркой, отличной от цвета грунта, краской (предпочтительно белой) или опилками, известью, мелом, песком, но ни в коем случае не деревянными рейками или камнями. Все посторонние предметы должны быть удалены от лицевых линий не меньше чем на 4 м., и от боковых не меньше чем на 2 м.

III. ВОРОТА.

На лицевых линиях в равных расстояниях от углов ставятся ворота, состоящие из двух перпендикулярных стоек, установленных на расстоянии 6 м. одна от другой, и перекладины, помещающейся на стойках на расстоянии 2 м. 30 см. от земли. Стойки и перекладина должны быть из дерева и иметь прямоугольное сечение, а ширину и толщину 12 см. Часть лицевой линии, проходящая вдоль ворот, называется „линией ворот".

У. О. Ворота должны быть окрашены в светлую краску и снабжены веревочной сеткой, укрепленной на земле в расстоянии не менее 1,5 м. от лицевой линии.

IV. ПЛОЩАДЬ ВОРОТ.

На расстоянии 5 м. 50 см. от стоек ворот, перпендикулярно лицевой линии, проводятся две линии длиной в 5 м. 50 см. Концы этих линий соединяются прямой, параллельной лицевой линией. Образовавшийся таким образом прямоугольник называется „площадью ворот".

V. ШТРАФНАЯ ПЛОЩАДЬ.

Таким же образом, но на расстоянии 16 м. 50 см. от стоек ворот проводятся две другие линии длиной 16 м. 50 см., концы которых соединяются прямой, образуя прямоугольник, называемый „штрафной площадью". В штрафной площади на расстоянии 11 м. от средины ворот делается отметка, откуда производится одиннадцатиметровый удар.

VI. МЯЧ.

Мяч должен быть шарообразной формы и иметь в окружности перед началом игры от 60 до 65 см.

Вес мяча перед началом игры должен быть от 325 до 350 г. Наружная оболочка мяча делается из кожи.

У. С. Перед началом игры проверить, соответствует ли мяч правилам.

У. О. Мяч представляется кружком (организацией), на поле которого проходит игра. Необходимо иметь запасный готовый для игры мяч.

VII. ОБУВЬ ИГРОКОВ.

Обувь игроков не должна иметь никаких выдающихся металлических частей, хотя бы и обтянутых кожей (головки гвоздей на подошвах и шипах должны быть вбиты вровень с кожей). Шипы на подошвах должны быть из кожи (круглые или плоские), иметь в диаметре не менее 1,25 см. и быть не выше 1,25 см., не будучи заостренными. Полосы на подошве должны занимать поперек всю ширину подошвы и быть не уже и не выше 1,25 см. Употреблять для изготовления шипов или полос твердую гуттаперчу или металл воспрещается. Разрешается употреблять мягкую резину и устраивать полукруглые шипы под носком.

У. С. Проверить перед началом игры обувь игроков и удалить с поля игры для замены обуви игрока, у которого эта обувь по ходу игры оказалась не соответствующей правилам.

У. О. Не следует забывать, что шипы снашиваются и гвозди вылезают.

VIII. ИГРОКИ.

В игре участвуют две команды, по 11 человек каждая. При начале игры каждая команда должна состоять не менее чем из 10 человек, при чем, если после начала игры команда останется в составе меньше 10 человек, игра прекращается. Игрок, выбывший из игры после ее начала вследствие несчастного слу-

чая, установленного врачом или судьей, может быть заменен другим игроком. Общее количество замененных игроков не должно превышать 3 человек.

Недостающий игрок может вступить в игру в любое время, когда мяч вышел из игры или игра была прервана, лично уведомив об этом судью. Игрок, выходящий из игры, должен попросить на это разрешение судьи. Игрок, удаленный с поля в виде наказания, другим игроком заменен быть не может.

У. С. Игроку можно не разрешить покинуть поле, если в этом для него нет существенной необходимости. Игрок, самовольно покинувший поле, вновь к игре не допускается.

IX. ВЫБОР ВОРОТ.

Перед началом игры судья производит жеребьевку на право выбора ворот или начального удара.

У. С. Рекомендуется заметить, какая команда сделала первый начальный удар.

X. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ.

Официальная игра для возраста 14-15 лет продолжается 40 минут и для возраста 16-17 лет — 60 минут.

У. С. Если игра почему-либо была прервана, то прибавляется время, которое было потеряно во время перерыва. Добавление времени происходит в той половине игры, в которой был допущен перерыв. Нормальный выход мяча из игры, согласно правилам, помещенным ниже, не считается перерывом. Перерыв игры может быть допущен вследствие несчастного случая, порчи мяча, вмешательства в игру зрителей, т. е. во всех случаях, когда необходимо устранить то или другое препятствие, мешающее нормальному ходу игры. О прибавлении времени необходимо предупреждать капитанов команд.

Добавочного времени сверх норм по возрастам (40, 60 минут) не дается. Если игра кончилась в ничью, то она обязательно прекращается и в отдельных случаях может быть перенесена на другой день.

XI. ОТДЫХ, ПЕРЕРЫВ И ПЕРЕМЕНА СТОРОН.

Время игры делится на 4 четверти. После 1-й и 3-й четверти устанавливаются отдыхи в 3 минуты, а после 2-й четверти, т. е. половины игры,—перерыв в 10 минут, и команды меняются сторонами.

Примечание. Для мальчиков 12-13 лет допускаются только тренировочные игры с длительностью игры и системой перерывов, одинаковыми с возрастом 14-15 лет. Для старших возрастов (14-15 и 16-17 лет) допустимы календарные игры.

XII. НАЧАЛЬНЫЙ УДАР.

Игра начинается ударом по мячу, неподвижно лежащему в центре поля, по направлению к лицевой черте противника. Противники не имеют права подходить к мячу ближе, чем на 9 м., пока не сделан первый удар, и до момента первого удара ни один игрок не должен переходить среднюю линию по направлению к воротам противника. Игрок, производящий начальный удар, не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснется другой игрок. Мяч считается в игре, как только он сделал полный оборот, т. е. прокатился или пролетел расстояние не менее 65 см. (длина окружности мяча). Мяч, прошедший в ворота непосредственно от начального удара, не засчитывается. Если начальный удар сделан не соответственно правилам, он повторяется. Каждый раз, когда был взят город (когда судья засчитал мяч прошедшим в ворота), проигравшая команда производит начальный удар согласно данному правилу.

У. С. Счет времени начинается с момента первого правильного начального удара в каждой четверти и половине игры. Необходимо помнить, что при нарушении этого правила противникам не дается свободного удара. В случае же умышленного нарушения этого правила провинившемуся делается предупреждение, а в случае повторения он удаляется с поля.

У. О. Игроки обычно вбегают в круг или переходят среднюю черту сразу после свистка. Это неправильно, так как игра начинается после удара по мячу, а не после свистка судьи.

XIII. ВЗЯТИЕ ВОРОТ.

Ворота считаются взятыми, если весь мяч целиком прошел через линию ворот между стойками и под перекладиной, не будучи вброшен или внесен руками нападающей команды. Игра считается выигранной той командой, в пользу которой судьей отмечается наибольшее количество забитых мячей.

У. С. Ни в коем случае не следует засчитывать мяч прошедшим в ворота, если в этом нет твердой уверенности. Запрещение вбрасывать мяч распространяется и на тот случай, когда мяч вбрасывается руками с боковой линии прямо в ворота. Возможно, что мяч будет находиться большей своей частью за линией ворот, но это еще не значит, что он прошел в ворота. Случается, что вратарь, выбивая мяч рукой, при размахе уже пропустил мяч за линию ворот, так что весь мяч был за линией; в таком случае мяч считается вбитым; то же самое должно случиться, если вратарь поймал мяч, находясь настолько глубоко в воротах, что весь мяч находился за линией ворот. Никогда не нужно судить в пользу провинившихся, и поэтому город должен засчитываться взятым в том случае, если мяч прошел в ворота сразу после того, как его тронул рукой или грубо сыграл один из защищающихся (назначение штрафного удара было бы здесь не в пользу защищающихся).

Решения судьи в отношении вбитого мяча безапелляционны.

У. О. Линия ворот должна быть ясно обозначена, а перекладина ворот неподвижно укреплена.

XIV. МЯЧ ВЫХОДИТ ИЗ ИГРЫ.

Мяч выходит из игры, если он целиком пересек лицевую или боковую линию по земле или по воздуху.

Мяч остается в игре, если он отскочит обратно в поле от стоек или перекладины ворот или от древка флага, а также если он коснется судьи или судей на линиях, когда они находятся в пределах поля.

У. С. Если мяч перелетел линию, но из-за ветра вернулся в поле, он считается вышедшим из игры. Если мяч коснулся судьи или судей на линиях, он считается в игре, хотя бы без этого каса-

ния он должен был выйти за пределы поля. Если мяч попадает в судью или судей на линиях, находящихся в пределах поля а потом за линию, он считается выведенным из игры тем игроком, который его ударил последним.

У. О. Мяч, прошедший в ворота от судьи, засчитывается.

XV. ВБРАСЫВАНИЕ МЯЧА.

Если мяч выходит из игры, пересекая боковую линию, игрок команды, противоположной той, которая вывела мяч из игры, вводит его в игру, вбрасывая руками в поле с того места, где он пересек боковую линию. Игрок, вбрасывающий мяч, должен стоять обеими ногами на земле за боковой линией, лицом к полю игры и должен выкинуть мяч обеими руками из-за головы. Мяч может выкидываться в любом направлении и считается в игре, лишь только он отделится от рук бросающего мяч игрока и пересечет боковую линию в воздухе. Вбрасывание мяча непосредственно в ворота не засчитывается. Вбрасывающий мяч не имеет права вторично его касаться, прежде чем его не коснулся другой игрок. За нарушение этого правила право на вбрасывание переходит к команде противника.

У. С. Не нужно давать свисток перед вбрасыванием мяча, но нужно следить, чтобы вкидывание производилось правильно. Неправильности заключаются обычно в следующем: игрок, выкидывающий мяч, стоит не за боковой линией, кидает мяч не из-за головы и одной рукой (а другой только поддерживает), не стоит лицом к полю. Судьи на линиях должны находиться все время как можно ближе к мячу, однако не входя в поле игры. Они должны указывать место, с которого следует кидать мяч.

У. О. Игроки, чтобы бросить мяч, не должны дожидаться свистка судьи.

XVI. УДАР ОТ ВОРОТ.

Если мяч выходит из игры, пересекая лицевую линию от удара игрока нападающей команды, он вводится в игру одним из игроков защищающейся команды

ударом от ворот, производящимся так: мяч кладется в площади ворот, в той ее половине, которая ближе к месту выхода мяча из игры. Игрок производит удар по мячу по свистку судьи в любом направлении и не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснется другой игрок. Город, взятый непосредственно „от удара от ворот“, не засчитывается. Игроки противной команды не могут приближаться к мячу ближе чем на 9 м., пока не будет произведен удар. Мяч входит в игру, когда он сделает полный оборот.

У. С. Удар может производиться только по свистку; если удар произведен до свистка, он повторяется. Нужно следить, чтобы удар производился из соответствующей половины площади ворот.

XVII. УДАР С УГЛА.

Если мяч выходит из игры, пересекая лицевую линию от удара игрока защищающейся команды, он вводится в игру одним из игроков нападающей команды „ударом с угла“ или „угловым ударом“. Мяч кладется в какую-либо точку внутри углового сектора, ближнего к месту выхода его из игры. Игрок производит удар по мячу после свистка судьи в любом направлении и не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснется другой игрок. Мяч, забитый непосредственно „от удара с угла“, засчитывается. Противники производящего удар не могут приближаться к мячу ближе чем на 9 м., пока не будет сделан удар. Мяч входит в игру, когда он сделает полный оборот.

У. С. Если удар сделан до свистка, он возобновляется. Нужно следить за тем, чтобы угловой удар производился из пределов углового сектора и чтобы угловой флаг не отгибался, не снимался и не перемещался.

У. О. Угловые дуги должны быть ясно отмечены.

XVIII. СПОРНЫЙ УДАР.

Если игра почему-либо была прервана, при чем мяч не вышел из игры за боковую или лицевую линию, мяч вводится в игру спорным ударом. Судья, взяв мяч в вытянутые на уровне плеч руки, дает ему свободно упасть на землю в той точке поля, где мяч находился, когда игра была прервана. Мяч входит в игру, как только он коснулся земли, при чем игроки не имеют права касаться мяча, пока он не ударится о землю.

У. С. Если игра почему-либо была прервана и для возобновления ее не полагается свободного, штрафного, одиннадцатиметрового, углового, начального удара или удара от ворот, мяч вводится в игру как спорный. Можно не давать свистка для спорного удара, но следует предупредить об этом игроков.

XIX. ВНЕ ИГРЫ.

Всякий игрок, находящийся на чужой половине поля и впереди мяча в то время, когда удар по мячу делается игроком его команды, и не имеющий между собой и чужой лицевой линией двух противников, считается „вне игры“ и не имеет права касаться мяча, мешать противнику и вообще каким-либо образом вмешиваться в игру.

Нарушения правил нет, если игрок находится в положении „вне игры“, но не принимает в игре никакого участия. Игрок не считается в положении „вне игры“ при угловом ударе, ударе от ворот и при вкидывании мяча в поле из-за боковой линии. Игрок не считается „вне игры“, если он находится за мячом или на одной линии с ним, если последний удар по мячу был сделан противником и если игрок находится на своей половине поля. Правило „вне игры“ действительно при всех свободных, штрафных и одиннадцатиметровых ударах.

У. С. Игра не останавливается в том случае, если игрок находится „вне игры“. Нужно обращать внимание не на то положение, которое занимает игрок, когда получает мяч, а на то, в каком

он находился, когда ему был передан мяч. Нужно помнить, что все игроки той команды, игрок которой тронул мяч, могут быть „вне игры", если они находятся впереди линии мяча в момент удара по нему, и не могут быть „вне игры", если они находятся позади или на одной линии с мячом. Следовательно: 1) игрок всегда будет „вне игры", если он находится впереди линии мяча в момент удара по мячу другого игрока его же команды, если только он не имеет перед собой двух противников, находящихся ближе него к своей лицевой линии; 2) игрок не считается „вне игры", если при тех же обстоятельствах он имеет перед собой двух противников, находящихся ближе к лицевой линии, чем он; 3) игрок не считается „вне игры", если мяч коснулся противника или игрока его команды, находящегося ближе к лицевой линии противника, чем он.

Если игрок во время удара своего партнера стоял правильно и после удара выбежал вперед и принял мяч, не имея перед собой двух игроков, это не ошибка, но если игрок во время удара своего партнера находился в положении „вне игры", отойдя назад, чтобы взять мяч, очутился перед двумя противниками, следует дать свисток, хотя бы во время свистка игрок не был в положении „вне игры". Особое внимание на это правило надо обращать при ударе с угла. После первого удара из углового сектора ни один игрок не может быть „вне игры", но если мяч упал несколько дальше от ворот и его ударил один из нападающих, — ряд игроков, стоящих около ворот, может оказаться „вне игры". Игрок, находящийся на линии мяча или позади ее, никогда не может быть „вне игры". Если игрок находится „вне игры", но передаваемый ему мяч задевает чужого игрока, — давать свисток не следует. Игрок, находящийся „вне игры", наказывается не только тогда, когда он касается мяча, но когда он чем-либо мешает своим противникам. При всех свободных, штрафных и одиннадцатиметровых ударах правила „вне игры" — действительны. Игрок, выбежавший по инерции за пределы поля, может оказаться „вне игры", если он чем-либо будет мешать противнику (например, игрок, вбежавший в сетку ворот и оставшийся там, может помешать вратарю). Никогда не следует давать свисток, если положение игрока „вне игры" не оказывает влияния на ход игры. Если игрок находился „вне игры" в момент удара другого игрока его команды, но в момент получения им мяча противники отбежали к своей лицевой линии и количество их между первым и втором игроком стало не меньше двух, — все равно надо давать свисток.

У. О. Игрок не может сам ввести себя в игру и может оказаться в игре после того, как он был „вне игры", только если: 1) мяч ударил противника или мяч коснулся противника; 2) мяч ударил свой игрок, находящийся ближе к воротам противника, чем мяч; 3) если между ним и лицевой линией противника по дальнейшему ходу игры оказалось два игрока - противника.

XX. ГРУБАЯ ИГРА.

Запрещается ударять игрока руками или ногами, делать игроку подножки и стремиться свалить противника, применяя ноги, руки, нагибаясь перед ним или за ним. Запрещается прыгать на игрока и вообще применять приемы, которые могут нанести физический вред игроку.

У. С. Судья должен в корне пресекать попытки грубой игры, не останавливаясь ни перед какими мерами воздействия.

У. О. Организации несут ответственность за своих игроков, а потому следует не допускать грубых игроков к игре, помня, что грубость одного игрока может повести к поражению всей команды.

XXI. ИГРА РУКАМИ.

За исключением вратаря, когда он находится в пределах своей штрафной площади, никто не может умышленно касаться мяча руками, пока мяч находится в игре.

У. С. Наказывается только умышленное касание мяча руками; если мяч случайно ударится об руки, это не является нарушением правил.

XXII. ТОЛЧКИ.

Противника разрешается толкать только, когда он находится в непосредственной близости от мяча, при чем толчки не должны быть грубыми. Запрещается толкать противника руками и вообще мешать противнику играть при помощи какой-либо части руки, отведенной от туловища. Запрещается толкать противника в спину.

У. С. Толкать можно только грудью и плечом, при чем рука должна быть прижата к туловищу.

У. О. Нападение ни в каких случаях не должно быть грубым. Игрок не должен и не может оправдывать свою грубость тем, что он шел на мяч.

XXIII. ПРАВА ВРАТАРЯ.

Вратарь в пределах своей штрафной площади может пользоваться (играть) руками, но не имеет права делать, с мячом в руках или подбрасывая его в воздух, больше четырех шагов.

XXIV. НАПАДЕНИЕ НА ВРАТАРЯ.

На вратаря нельзя нападать (когда он держит мяч). Можно лишь мешать ему выбивать или выбрасывать мяч, но не касаясь при этом вратаря.

У. С. К нападению на вратаря следует относиться особенно внимательно, так как у него нет никакой возможности к защите.

XXV. ЗАМЕНА ВРАТАРЯ.

Вратарь может быть заменен во время игры другим игроком, но об этом должно быть предварительно заявлено судье. Если же вратарь был сменен без уведомления и новый вратарь взял мяч в руки, то это приравнивается к умышленной игре руками.

У. С. Нужно заметить, кто стоял вратарем в начале игры.

У. О. У вратаря должна быть отличительная от других игроков форма.

XXVI. СВОБОДНЫЙ УДАР.

В случае нарушения правил §§ XVI,—XIX, XXIII, XXVI,—XXVIII судья присуждает противникам провинившихся свободный удар, производящийся так: мяч кладется в ту точку поля, где произошло нарушение правил, противники команды, производящей свободный удар, не имеют права приближаться к мячу ближе, чем на 9 м., до тех пор, пока удар не будет сделан, при чем, если свободный удар дается ближе 9 м. от лицевой линии, игроки защищающейся команды мо-

гут стоять на своей лицевой линии или на линии ворот. Мяч считается в игре только когда он сделает полный оборот или пролетит расстояние, равное длине своей окружности. Игрок производит удар по мячу после свистка судьи в любом направлении и не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснется другой. Мяч, прошедший в ворота непосредственно от свободного удара, не засчитывается. Свободный удар дается независимо от места нарушения правил, при чем таковое определяется и указывается судьей.

У. С. Можно дать свободный удар во всех случаях, когда поведение игрока кажется опасным или может сделаться опасным, но в то же время недостаточно неправильно для принятия более строгих мер. При назначении свободного удара за опасную игру обязательно делается указание провинившемуся игроку. Нельзя давать свободный удар, если это дает преимущество провинившейся команде.

У. О. Свободный удар производится по свистку судьи.

XXVII. ШТРАФНОЙ УДАР.

В случае нарушения правил §§ XX — XXII и XXIV вне пределов собственной штрафной площадки судья присуждает противникам провинившегося „штрафной удар“ с того места, где произошло нарушение правил. Расположение игроков, вхождение мяча в игру, права бьющего штрафной удар и сигнал судьи аналогичны с свободным ударом. Мяч, прошедший в ворота непосредственно со штрафного удара, засчитывается. Штрафной удар может быть дан только, когда мяч находился в игре, и если нарушение правил произошло вне пределов собственной штрафной площадки, место нарушения правил определяется и указывается судьей.

У. С. Штрафным ударом наказывается только умышленное нарушение правил. Штрафной удар не дается, если это дает выгоду провинившейся команде.

У. О. Штрафной удар производится по свистку судьи.

XXVIII. ОДИННАДЦАТИМЕТРОВЫЙ УДАР.

В случае нарушения правил §§ XX—XXII и XXV в пределах собственной штрафной площадки судья присуждает противникам провинившегося одиннадцатиметровый удар, производящийся с отмеченного для него места, с соблюдением следующих условий: все игроки, за исключением бьющего одиннадцатиметровый удар и вратаря, принимающего удар, должны находиться вне пределов штрафной площадки, при чем вратарь не должен выходить в поле перед линией ворот. Мяч должен ударяться вперед, при чем он входит в игру, как только по нему будет сделан удар. Мяч, прошедший непосредственно в ворота, засчитывается. Производящий одиннадцатиметровый удар не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснулся другой игрок. Время игры должно быть продлено для производства одиннадцатиметрового удара. Ворота считаются взятыми, хотя бы мяч был задет вратарем, но прошел в ворота. Если при одиннадцатиметровом ударе мяч прошел в ворота, его следует засчитать, если даже защищающаяся команда допустила при этом какое-либо нарушение правил. При неправильном выполнении одиннадцатиметрового удара он повторяется, но повторение не должно приносить никаких выгод провинившейся команде. Одиннадцатиметровый удар может быть назначен только, когда мяч находится в игре.

У. С. Одиннадцатиметровый удар дается только в случае безусловно умышленного нарушения правила, при чем его назначение ни в коей мере не освобождает провинившегося от наложения других наказаний. Если при одиннадцатиметровом ударе нападающая команда нарушила правила, а мяч был забит,— удар повторяется; если мяч не был забит,— удар не повторяется. Если нарушила правила защищающаяся команда и мяч был забит,— удар считается состоявшимся; если мяч не был забит,— удар повторяется.

У. О. Необходимо отмечать точку одиннадцатиметрового удара.

XXIX. СУДЬЯ.

В каждой игре должен быть судья, который следит за исполнением правил и разрешает все спорные вопросы, при чем его решения окончательны. Судья следит за временем и составляет отчет об игре. В случае недисциплинированности кого-нибудь из игроков судья делает провинившемуся предупреждение, а в случае повторения, а также в случае грубого поведения судья имеет право удалить виновного с поля без всякого предупреждения. Судья может удалить игрока на время. Удаленный игрок может быть допущен к игре лишь со второй половины игры, т. е. не ранее начала 3-й четверти игры. Судья может прекратить игру по своему усмотрению в случае наступления темноты, опасного поведения игроков,— одним словом, во всех случаях, когда он видит, что соревнование становится опасным и утрачивает свое назначение. Судья может продолжать игру, если она была прервана вследствие несчастного случая или по какой-либо другой причине. Во всех случаях, когда игра была прекращепа или на игроков были наложены какие-либо наказания, судья отмечает это в протоколе игры.

Судья должен учитывать время, потерянное как случайно, так и вследствие несчастного случая. Если какой-нибудь игрок получит повреждение во время игры, игра прерывается, и он должен быть немедленно вынесен за боковую или лицевую линию, после чего игра возобновляется, мяч считается в игре до тех пор, пока судья не дает свистка. Судья не может переменить своего решения после того, как игра возобновилась. Решению судьи подлежат также нарушения правил, произведенные во время перерыва игры, а также во время нахождения мяча вне игры.

У. С. Судья решает все вопросы во время игры; судьи на чертах помогают ему в этом, всецело ему подчинены.

Перед началом игры и во время перерыва судья должен сверить свои часы с часами судей на линиях. Рекомендуется записывать число забитых мячей и время начала игры.

У. О. Протестовать против решения судьи можно только тогда, когда можно восстановить известный факт без свидетелей. Так, например, нельзя протестовать, если судья признал мяч забитым в то время, когда было положение „вне игры“, но можно протестовать, если судья засчитал мяч забитым непосредственно со свободного удара.

В каждом кружке должен быть запасный свисток с сильным и резким звуком.

Игрокам запрещается вести какие-либо разговоры с судьей на поле. Капитан команды может передать судье ту или иную просьбу, а также осведомиться о причинах решения судьи, но отнюдь не вступая с ним в пререкания. Игроки не должны прекращать игру до тех пор, пока судья не даст свистка.

Все распоряжения судьи игроки должны выполнять беспрекословно.

XXX. СУДЬИ НА ЛИНИЯХ.

В каждой игре должно быть четверо судей на линиях. Они не могут выносить самостоятельных решений. Они обязаны следить: за выходом мяча из игры и за тем, какой команде надо дать право на выбрасывание мяча из-за боковой линии или удар с угла, а также помогать судье вести игру в соответствии с правилами и следить за временем игры. В случае излишнего вмешательства в игру судья имеет право удалить судью на линии с поля и назначить ему заместителя, записав это в протокол игры.

Судьи на линиях могут указывать судье на грубое поведение игроков и обращать его внимание на те нарушения правил, которых судья мог не заметить.

У. С. Судья на линии должен отчетливо поднимать флаг, как только мяч вышел за линию, указывать место, с которого мяч вводится в игру, и называть команду, которая имеет право вбросить мяч из-за боковой линии или ударить его от ворот или с угла. Судья на линии должен обращать внимание судьи на грубую игру и нетовари-

щеское поведение игроков, а также высказывать свое мнение по запросу судьи о случаях, которые судье покажутся спорными.

У. О. В организации должны иметься флаги для судей на линиях. Игроки должны обращать внимание на свисток судьи, а не на флаг судьи на линии, помня, что судья может принять другое решение, чем предлагаемое судьей на линии.

ВОЛЕЙБОЛ.

Правила игры.

I. МЕСТО СОРЕВНОВАНИЙ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНВЕНТАРЬ.

а) Место для игры.

1. Площадка для игры в волейбол представляет собой прямоугольник длиною 18 м. и шириною 9 м. При игре в закрытом помещении высота помещения должна быть не ниже 4-5 м.

У. О. Следует удалить все препятствия от границ площадки: не менее чем на $2^1/_2$ м. на открытых площадках и на $1^1/_2$ м. на закрытых площадках.

При игре в закрытом помещении площадка может быть уменьшена до $15 \times 7^1/_2$ м.

2. **Разметка площадки.** Площадь игры должна быть окаймлена чертами, короткие черты называются лицевыми, длинные — боковыми. Лицевые и боковые линии должны образовывать прямые углы. Из середины лицевых линий, вне площадки, проводится линия длиною 10 см. и шириною 3—5 см. От нее и до правого угла площадки считается „место подачи". Середины боковых черт соединяются прямой линией, называемой средней, ею площадка делится на два равных квадрата.

У. О. Линии очерчиваются яркой краской, ширина их 3—5 см. и они должны находиться в одной плоскости с площадкой.

б) Принадлежности игры.

3. **Сетка.** Поперек площадки над средней линией туго натягивается веревочная сетка в 90 см. шириной и не менее 9 м. длиной. Сетка укрепляется на двух столбах, отстоящих от боковых линий на 50 см., а верхний край сетки должен быть от земли на высоте:

а) для возраста 12-13 лет — 2 м. 10 см. (одинаково для мальчиков и для девочек);

б) для возраста 14-15 лет: мальчики — 2 м. 25 см.; девочки — 2 м. 15. см.;

в) для возраста 16-17 лет: мальчики — 2 м. 40 см.; девочки — 2 м. 20 см.

У. О. Верхний край сетки желательно обшить белой полосой не уже 2,5 см.; ячейки сетки должны быть прямыми.

4. Мяч должен иметь в окружности 65—70 см. и весить перед началом игры 200—250 г., наружная оболочка мяча должна быть сделана из кожи.

У. С. Нужно проверить, соответствует ли мяч правилам и аккуратно ли он зашнурован (без болтающихся концов и утолщения в шнуровке).

У. О. Мяч состоит из покрышки мягкой кожи и резиновой камеры.

II. ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ и ТРЕБОВАНИЯ.

а) Продолжительность игры.

5. **Выбор сторон.** Перед началом игры судья производит жеребьевку на предмет выбора сторон или права на подачу.

У. С. Следует отметить, какая команда начала подавать первой.

6. **Перемена сторон и перерыв.** После проигрыша одной команды 15 очков („очереди“) команды меняются сторонами, и подачу начинает вторая команда.

Между очередями (первой и второй, а также второй и третьей) делаются перерывы по 5 минут.

Примечание. Для возраста 12-13 лет могут проводиться только тренировочные и товарищеские игры, а для возрастов 14-15 и 16-17 — календарные.

б) Участники и их расстановка.

7. **Число игроков.** В игре участвуют две команды, по 6 человек каждая. В начале игры каждая команда должна состоять не менее, чем из 5 человек. Игрок, выбывший из игры после ее начала вследствие несчастного случая, может быть заменен другим игроком. Общее количество замененных игроков не должно превышать 2 человек для каждой команды. Каждый игрок, вступающий в игру или уходящий из нее, должен предварительно заявить об этом судье, выждав момент, когда почему-либо игра прервана. Игроки не должны иметь на себе, в костюме или обуви каких-либо металлических или твердых вещей, которыми можно нанести повреждение другим.

У. С. Если в процессе игры одна из команд осталась в количестве менее 5 человек, судья обязан прекратить игру. Судья может отказать игроку в разрешении покинуть поле, если он убежден, что его желание не вызвано необходимостью.

У. О. Игрок, самовольно покинувший поле, вновь к игре не допускается.

Недостающий игрок или заменяющий выбывшего может, вступая в игру, занять любое место на площадке, за исключением места подающего, если последний до этого начал подачу.

8. **Расстановка игроков.** Перед каждой подачей мяча игроки обеих команд выстраиваются у себя на площадке в две линии, по три человека.

Игрок, стоящий в правом углу задней линии, считается первым, сосед перед ним вторым и т. д., т. е. расчет происходит против движения часовой стрелки.

в) Игра мячом.

9. **Подача мяча.** Игрок номер первый становится за правой половиной лицевой линии (вне площадки), подбрасывает мяч и ударом одной руки старается забить его в пределы границ площадки противника.

Подача считается состоявшейся при касании мяча рукой после подбрасывания.

У. С. При подаче игрок имеет право подпрыгнуть, но до прикосновения руки к мячу не может заступить или переступить линии площадки.

Подача должна производиться только с воздуха (подача с руки не разрешается).

У. О. Подача может производиться только после об'явления судьей счета.

10. **Перемена подачи.** Игрок, подающий мяч, продолжает это делать до тех пор, пока он или его команда не сделает одну из ошибок (§§ 18 и 19), после чего подача переходит к другой команде.

У. С. Необходимо следить, чтобы при подаче мяч с первого удара перелетел сетку, не касаясь ее. Прикосновение к сетке игрока другой команды в случае, если мяч не перелетит ее, не считается ошибкой.

11. **Смена мест.** При возвращении мяча для подачи к первой команде подавать начинает второй номер. Для этого он переходит на место первого номера. Первый же номер идет в свою очередь на место шестого, шестой на место пятого, пятый на место четвертого (в первую линию), четвертый на место третьего и третий на место второго. Подобная смена производится всегда, когда команда получает вновь подачу.

У. С. Судья должен следить за правильностью перемены мест игроками (по движению часовой стрелки).

У. О. При подаче одного и того же игрока (§ 10) смена мест не производится.

12. **Удары по мячу.** Мяч можно отбить руками любым способом. Прикосновение мяча к телу не ниже пояса считается правильным и приравнивается к удару. Команда имеет три удара для того, чтобы отбить мяч, при чем мяч не должен касаться земли, и один и тот же игрок не имеет права прикасаться к мячу два раза подряд.

У. С. Судья должен наблюдать, чтобы мяч отбивался ударом, а не броском или толчком.

13. **Игра двоих**. Прикосновение двух игроков одной команды к мячу одновременно считается как два последовательных удара.

Примечание. Ни один из этих двух игроков не может производить третьего удара. Когда из двух игроков мяча коснулся только один, а второй ударил по рукам первого, не касаясь мяча, засчитывается только один удар. Если мяч одновременно коснулся двух игроков разных команд над сеткой, ударившим последним считается тот, в противоположную сторону от которого полетел мяч.

У. С. После одновременного касания мяча двумя игроками разных команд игроки команды, в сторону которой полетел мяч, получают право на три удара.

Примечание. Если после одновременного касания мяча двумя игроками разных команд мяч падает на площадку, проигравшей мяч или очко считается та команда, на сторону которой упал мяч. Мяч или очко проигрывает противная сторона, если мяч упадет за пределы площадки.

14. **Игра от сетки.** Если мяч в процессе игры коснулся сетки, то он остается в игре и может быть игран дальше.

У. С. Прикосновение игрока к сетке во время игры считается проигрышем очка или подачи (за исключением случая, указанного в § 10 У. С.). Прикосновение мячом к сетке в момент удара разрешается.

15. **Переход средней линии.** Прикосновение игрока какой-либо частью тела к площадке противника или перенос под сеткой какой-либо части тела считается ошибкой, т. е. команда проигрывает очко или подачу.

16. **Перенос руки через сетку**. Если игрок при отбивании мяча перенесет руку через сетку до удара, даже не касаясь сетки, его команда теряет подачу или очко. Перенос руки через сетку после удара, но без прикосновения к сетке разрешается.

17. **Мяч выходит из игры**. Мяч, перелетевший лицевую или боковую сторону, считается выбывшим из игры только тогда, когда он коснется земли или какого-либо предмета вне площадки. Команда, прикоснувшаяся к мячу последней, проигрывает очко или подачу. Выбегать с площадки для удара по мячу разре-

шается, но только на своей стороне. Использование игроком одного из постоянных предметов для удара считается ошибкой. Постоянными предметами считаются: столбы, судейская вышка, стены, потолок и прочие предметы, находящиеся за площадкой.

У. С. Если мяч упал на землю, при чем он не целиком вышел за пределы площадки, т. е. хотя бы слегка, но касается линии площадки, то проигрывает очко или подачу команда, на стороне которой упал мяч.

г) Результаты игры.

18. **Когда мяч и подача считаются проигранными.** Мяч считается проигранным принимающей командой, а подающая теряет лишь подачу в следующих случаях:

1. Когда мяч коснулся земли (§ 12).
2. Когда команда ударила мяч более трех раз (§ 12).
3. Если мяч был не ударен, а отведен или кинут (§ 12).
4. Если мяч прикоснулся к телу игрока ниже пояса (§ 12).
5. При прикосновении одного игрока к мячу два раза подряд (§ 12).
6. Если игрок в игре прикоснулся к сетке (§ 14).
7. Если игрок наступил на среднюю линию или перешел ее (§ 15).
8. При переносе руки через сетку (§ 16).
9. Когда мяч выбит за границу площадки или под сетку (§ 17).
10. При прикосновении мяча к постоянному предмету на площадке (§ 17).

Примечание. Если два игрока противоположных команд совершат ошибку одновременно (коснутся сетки, перенесут руку над сеткой, перейдут среднюю линию), то очки не зачитываются ни той, ни другой стороне, а мяч должен быть подан вновь тем же игроком, при подаче которого это случилось.

19. **Потеря подачи.** Партия теряет подачу в случаях, предусмотренных § 18, и кроме того, если подача была сделана не с воздуха, если мяч перелетел сетку с помощью других (§ 9) или мяч задел сетку (§ 10).

20. **Счет игры.** Ошибка, сделанная принимающей командой (§ 18), дает противоположной команде очко, а ошибка, произведенная подающей командой (§§ 18 и 19), влечет за собой потерю подачи.

III. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ.

21. **Судья.** В каждой игре должен быть судья, который находится на возвышении сбоку сетки. Видя таким образом обе площадки, он следит за исполнением правил и разрешает все спорные вопросы во время игры. О каждом наложении взыскания судья доводит до сведения соответствующей организации посредством записи в протоколе.

Игрокам запрещается вести разговоры с судьей на поле. Капитан команды может передать судье ту или иную просьбу, но не вступая с ним в пререкания.

У. С. Свисток подается судьей: а) в начале игры; б) при совершении ошибки; в) во всех случаях, когда судья находит нужным остановить игру.

22. **Судьи на линии.** В каждой игре должно быть не менее двух судей на линиях, которые располагаются на углах площадки, противоположных месту главного судьи. Они обязаны следить, когда мяч вышел из игры и от какой команды, а также должны помогать судье вести игру, всецело ему подчиняясь.

В случае излишнего вмешательства в игру и неподобающего образа действий судей на линии, судья имеет право удалить судью на линии с поля и назначить ему заместителя. Об этом он должен довести до сведения надлежащей организации.

У. С. В ответственных играх должны назначаться нейтральные судьи на линиях. Судьи на линии имеют право обращать внимание судьи на неправильную подачу мяча. Судья на линии должен отчетливо подымать флаг, как только мяч коснется земли за границами площадки.

У. О. В организации должны иметься флаги для судей на линиях. Игроки должны обращать внимание на свисток судьи, а не на флаг судьи на линии, помня, что первый может принять решение иное, нежели то, которое предлагает судья на линии.

—

БАСКЕТБОЛ.

Правила игры.

I. ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГРЫ.

1. Площадка для баскетбола должна быть прямоугольной формы, размером не более 28×18 м. и не менее 18×15 м., хорошо нивелирована, выровнена и ограничена со всех сторон линиями. Вокруг площадки, на расстоянии по крайней мере двух метров от линии, не должно находиться никаких препятствий, могущих представлять опасность для игроков (столбы, скамейки, ямы, выбоины и пр.). Ограничивающие площадку линии называются: длинные — боковыми, а короткие — лицевыми.

При игре в закрытом помещении, если размеры последнего не позволяют проводить линии, ограничивающие площадку на расстоянии 2 м. от стен, разрешается уменьшать свободную площадь вокруг площадки. В крайнем случае можно проводить линии у самых стен, считая при этом прикосновение мяча к стенам выходом его из пределов площадки. В этом случае все предметы, представляющие опасность для игроков (батареи, углы, карнизы, выступы и т. д.), должны быть плотно закрыты матами, матрацами и т. п.

У. О. Размер площадки 28×18 м. наиболее подходит для ребят старшего возраста (16-17 лет); для младших возрастов (моложе 16 лет) более приемлем уменьшенный размер площадки, т. е. 18×15 м.

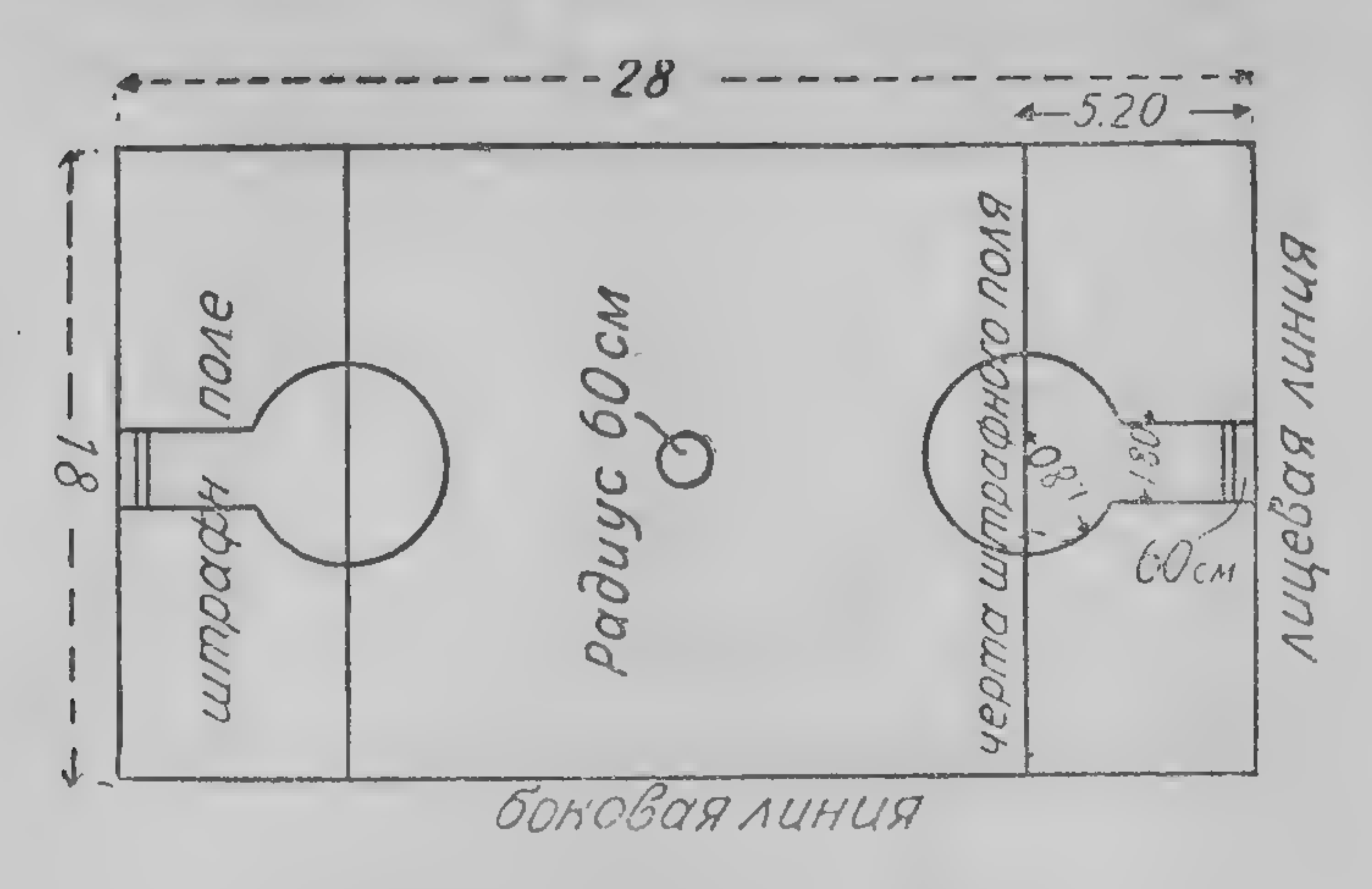


Рис. 2. Баскетбольная площадка.

2. Центр площадки отмечается кругом (центральный круг) радиусом 60 см. Центральный круг делится пополам чертой, параллельной лицевым линиям.

3. Внутри площадки, параллельно лицевым линиям и на расстоянии 5,20 м. от них, проводятся линии штрафной площади. Часть площадки между линией штрафной площади и лицевой линией называется штрафной площадью. Каждая команда имеет свою штрафную площадь, — ту, в которой помещается ее корзина.

У. С. Игрок находится в своей штрафной площади, если какая-нибудь часть его тела касается земли в ее пределах.

4. Из точек, расположенных на лицевых линиях и отстоящих на 90 см., по обе стороны от их средины проводятся внутри площадки линии параллельно боковым. Эти линии (образующие как бы коридоры в 180 см. шириной) переходят затем в окружности радиусом в 180 см., проведенные из центров, лежащих на серединах штрафных линий. Части площадки, ограничен-

ные этими коридорами и радиусом, называются областями штрафного броска.

5. Линией штрафного броска называется отрезок линии штрафной площадки длиной в 60 см., находящийся на 30 см. вправо и влево от ее середины. Линия штрафного броска отмечается на площадке черточками шириной в 5 см. Для ребят моложе 16 лет линия штрафного броска делается соединением линии коридоров у места перехода их в дуги.

Все линии, размечающие площадку, должны быть шириной в 5 см. и находиться на одном уровне с поверхностью земли.

У. О. Обозначать линии углублениями (канавками) не допускается.

II. СТОЙКИ.

6. Стойки состоят из щита с корзиной, укрепленного на двух столбах.

Столбы должны быть прямоугольного сечения и стоять на лицевых линиях на расстоянии 60 см. по обе стороны от средины последних.

Щиты, размером в 1,80 м. по горизонтальному направлению и 1,20 м. — по вертикальному, укрепляются на высоте 2,70 м. от земли (до нижнего края щита), под прямым углом к плоскости площадки, посредине лицевых линий. Щиты должны быть вынесены от столбов на 60 см. внутрь площадки. В закрытых помещениях щиты могут быть прикреплены к стенам непосредственно или при помощи планок, а также могут быть подвешены при помощи планок к потолку.

Стойки могут быть переносные или постоянные (врытые в землю). Стойки и щиты должны быть из дерева или другого материала, прочного и негибкого, и окрашены в белый цвет.

7. Корзина состоит из веревочной сетки, прикрепленной к металлическому кольцу. Кольца делаются

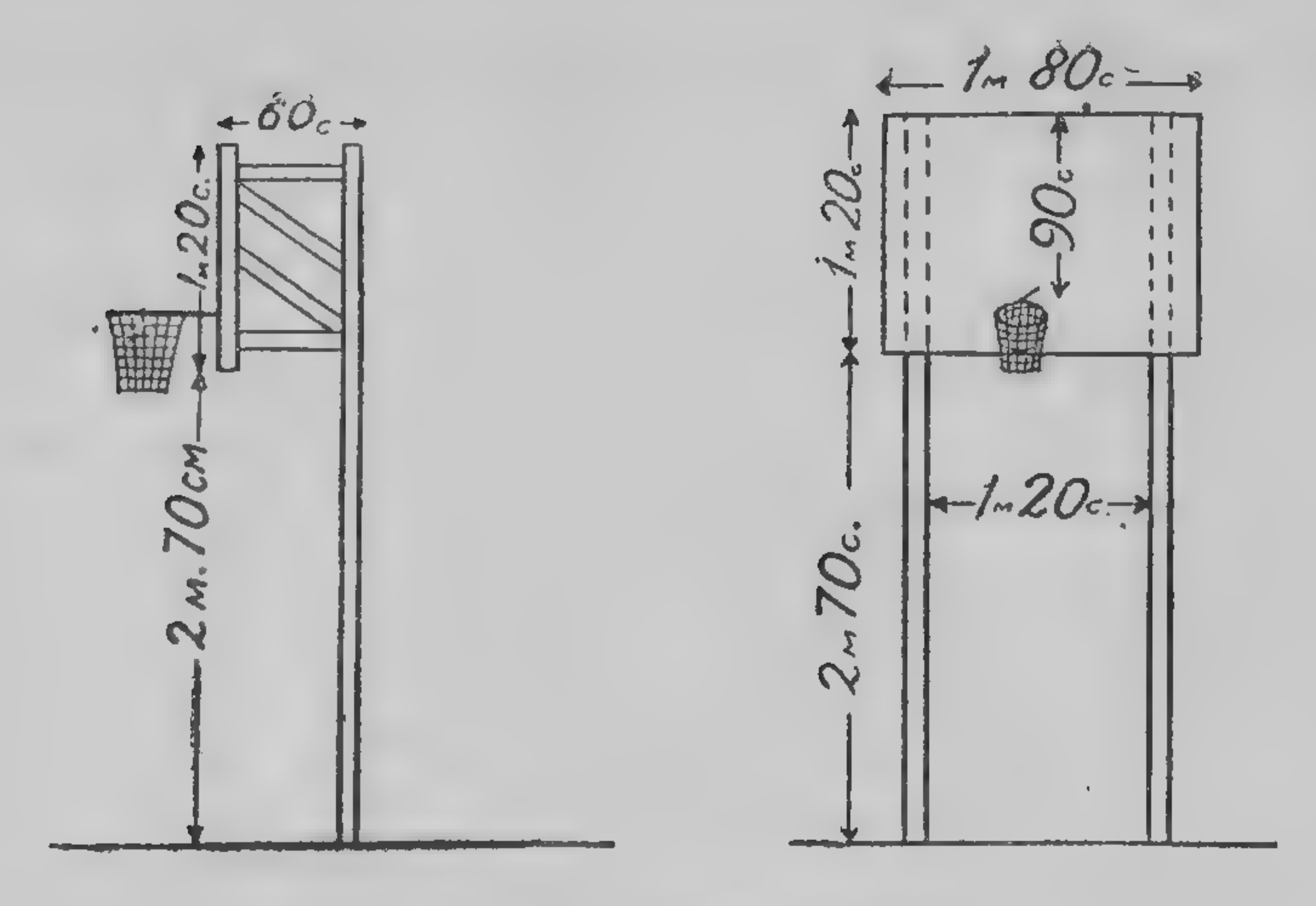


Рис. 3. Баскетбольные стойки.

из железа квадратного сечения в 2 см. и имеют 38 см. по внутреннему диаметру. Корзина прикрепляется к щиту посредством металлического стержня квадратного сечения не более 4 см. толщины. Эти стержни прикрепляются к щитам на высоте 30 см. от их нижнего края и на расстоянии 90 см. от их боковых краев. Ближняя к щиту точка кольца должна отстоять от него на 15 см. Таким образом, кольца корзин располагаются горизонтально на высоте 3 м. от земли. Стержень должен быть перпендикулярен к щиту, а его воображаемое продолжение проходить через центр кольца.

У. С. Необходимо следить, чтобы кольца были снабжены сетками и хорошо прикреплены параллельно к земле. Кольца не должны колебаться или дрожать.

У. О. Сетки должны быть связаны таким образом, чтобы мяч, попав в корзину, слегка задержался в ней. Для этого сетки внизу немного суживаются. Для большей устойчивости можно укрепить кольца двумя боковыми металлическими кронштейнами.

III. МЯЧ.

8. Для игры в баскетбол употребляется круглый мяч, типа футбольного, с резиновой камерой и кожаной покрышкой, размером не меньше 70 см. и не более 80 см. в окружности и весом (перед игрой) от 368 до 425 г.

У. С. Обращать внимание на то, чтобы мяч был хорошо надут, аккуратно зашнурован (без болтающихся концов) и чтобы имелись вполне годные для игры запасные мячи.

IV. КОМАНДЫ.

9. Каждая команда состоит из 5 игроков: 2 защитников, 2 нападающих и одного центрового. Команда выбирает из своей среды капитана, являющегося ее представителем. Команда, оставшаяся в процессе игры в составе менее 4 игроков, считается проигравшей. Наименьший состав команды—4 игрока—допустим только для старшего возраста (16-17 лет).

У. О. Прежде чем игра началась, капитан должен сообщить фамилии, номера и места в игре игроков своей команды. Он может обращаться за раз'яснениями к официальным лицам и получать от них нужные ему сведения. Никто другой из играющих не имеет права обращаться к официальным лицам.

Костюм игрока состоит из легкой рубашки, фуфайки или майки, трусиков и туфель без каблуков. Никакие шипы на подметках туфель не допускаются, так же как различные украшения на руках или какие-либо металлические принадлежности, могущие причинить вред игрокам. Ногти на руках игроков должны быть аккуратно подстрижены.

У. С. Следить за тем, чтобы обувь игроков была безопасна для остальных участников игры.

10. Если после извещения судьи о начале, команда отказывается играть, она считается проигравшей.

Гос. Публичная Библиотека

11. Играющие не должны оставлять площадку без разрешения судьи.

У. О. Самовольный уход с поля команды или хотя бы одного из ее игроков приравнивается к проигрышу.

V. ДЛИТЕЛЬНОСТЬ И ХАРАКТЕР ИГРЫ.

12. Игра продолжается: а) для возраста 12-13 лет — 18 минут, с перерывом в середине игры на 10 минут; б) для возраста 14—15 лет—24 минуты, при чем это время делится на три части: 1) 8 минут игры —3 минуты перерыва, 2) 8 минут игры —10 минут перерыва, 3) 8 минут игры; в) для возраста 16-17 лет — 30 минут, при чем это время делится на две половины, с перерывом между ними в 10 минут (данное правило в равной степени относится как к мальчикам, так и к девочкам).

У. С. Необходимо внимательно наблюдать за временем, обязательно соблюдая требуемые перерывы.

13. Если по истечении 30 минут игры количество очков у обеих команд одинаково, то только для возраста 16-17 лет при розыгрыше календаря по олимпийской системе может быть дано добавочное время в таком порядке: после основного времени игры дается 10-минутный перерыв, а затем следующие две игры по 5 минут, с 5-минутным перерывом между ними. Если после добавочного времени равенство очков осталось, соревнование не продолжается и может быть только перенесено на следующий календарный день (не менее чем через 3 дня после данного соревнования).

14. Судья об'являет „время“ при следующих условиях: а) когда он считает нужным остановить игру, б) когда несчастный случай, лишающий кого-либо из игроков возможности продолжать игру, занимает более 30 секунд. Выключенное время ни в коем случае не должно занимать более 3 минут.

У. С. После перерыва судья вводит мяч в игру там, где он (мяч) находился, когда игра была прервана, и тем же способом, как при начале игры.

15. Для младшего возраста (12-13 лет) допустимы только тренировочные игры. Для старших возрастов (14-15 и 16-17 лет) допустимо участие в календарных соревнованиях.

VI. НАЧАЛО ИГРЫ.

16. Выбор корзин решается жребием.

17. По свистку судьи игроки занимают места на площадке. Центровые игровые становятся внутри центрального круга, каждый в своей половине, лицом к корзине противника, заложив одну руку за спину. Судья становится рядом и подбрасывает мяч прямо вверх между центровыми до высоты большей, чем они могут достать при прыжке вверх вытянутой свободной рукой. Когда мяч находится в высшей точке полета, судья дает свисток, являющийся сигналом начала игры как для игроков, так и для счетчиков времени. После свистка центровые могут касаться мяча вторично только после того, как мяч коснется другого игрока или земли.

Мяч не считается введенным в игру, если он после подкидывания судьей, не будучи тронут центровыми, коснется земли или непосредственно после удара одного или обоих центровых выйдет в аут. В этих случаях судья повторяет бросок.

Пока хотя бы один из центровых не коснулся мяча, никто из других игроков не имеет права его касаться.

VII. ИГРА МЯЧОМ.

18. Игроки могут ловить, перехватывать, передавать и бросать мяч одной и двумя руками. Ударять мяч можно только ладонью руки, но не кулаком и не

тыльной частью кисти. Если игрок овладел мячом и держит его, то другие игроки выбивать или вырывать у него мяч не имеют права.

19. Запрещается ходить и бегать с мячом в руках более 1 шага. Игрок, получивший мяч во время быстрого бега, должен или остановиться или сейчас же передать мяч другому игроку.

У. С. Игрок, поймавший мяч во время быстрого бега, должен как можно скорее передать его. Здесь судье предоставляется право решать по своему усмотрению, приложил ли игрок все усилия к тому, чтобы не делать лишних шагов с мячом в руках.

20. После ловли мяча игрок не может вести мяча, а должен передать его или бросить в корзину, при чем допускается бросок с прыжком. Последовательные попытки бросить мяч в корзину ведением мяча не считаются.

21. Мяч, вышедший целиком за боковую или лицевую линию на земле или за плоскость этих линий в воздухе или коснувшийся стоек (но не щитов), считается в ауте. Игрок, коснувшийся какой-либо частью тела земли за боковой или лицевой линией или какого-либо предмета, находящегося за ними, или стены (при игре в закрытом помещении), считается в ауте. Если игрок, находящийся в ауте, принимает участие в игре, то судья об‘являет аут. Игрок, коснувшийся мяча последним при выходе мяча в аут, считается сделавшим аут.

После выхода в аут мяч вводится снова в игру одним из противников команды игрока, сделавшего аут. Игрок, вводящий мяч в игру после аута, должен встать на линию лицом в поле в том месте, где мяч перешел границу.

В течение 5 секунд после того, как игрок станет на линии с мячом в руках, он должен бросить или покатить мяч любому игроку, находящемуся в пределах площадки, при этом он не имеет права касаться снова мяча до тех пор, пока его не тронет другой.

При выбрасывании мяча после аута никто из играющих не должен подходить ближе, чем на 1 метр к игроку, выкидывающему мяч.

У. С. Игрок может ввести в игру мяч из аута любым броском, но до момента вылета мяча из рук выбрасывающий должен касаться линии обеими ногами.

У. О. Мяч при ауте вводится в игру без свистка судьи.

Мяч, пролетевший в аут между стойками или ударившийся о них, вбрасывается сбоку от стоек.

Если мяч коснулся судьи, но остался в поле, он считается в игре, хотя бы без этого он должен был вылететь за пределы площадки. Если же мяч от судьи попадает за линию, то сделавшим аут считается тот игрок, который коснулся мяча последним.

Судья не должен давать свисток перед выбрасыванием мяча, но должен следить за тем, чтобы игроки бросали мяч правильно. Ошибки при выбрасывании мяча бывают следующие: 1) игрок держит на линии мяч более 5 секунд, 2) выбрасывает мяч игрок, ранее находящийся вне поля, 3) другой игрок стоит к выбрасывающему ближе, чем на один метр, 4) игрок во время бросания снимает с линии одну или обе ноги.

22. Когда двое или несколько игроков противных команд держат одну или обе руки на мяче, когда игрок укрывает мяч от игры или когда игрок держит мяч более 5 секунд, судья об‘являет: „Мяч задержан“.

У. С. Прижимание мяча к телу во время ловли не является „задержкой“. Но если игрок старается укрыть мяч своим корпусом от свободной игры, то получается „задержка мяча“.

23. Мяч считается „мертвым“, и игра прекращается до возобновления ее судьей в следующих случаях: а) когда сделан гол, б) когда об‘явлено, что „мяч задержан“, в) когда об‘явлено „время“, г) когда оглашена ошибка или нарушение правил, д) после первого из двух штрафных бросков, е) по истечении положенного для игры времени, ж) если мяч застрял между кронштейнами корзины. Если при броске в корзину

мяч находится в воздухе, а судья дал тот или иной сигнал, то мяч не считается „мертвым“ до тех пор, пока он не попадает в корзину или не пролетит мимо. Если же однако об‘явлена ошибка или нарушение правил со стороны бросающего в корзину, то мяч признается „мертвым“ с момента свистка, и если после свистка он попадает в корзину, то гол не засчитывается.

24. В тех случаях, когда судья ошибочно остановил игру или остановил ее, чтобы сделать замечание игрокам, или когда мяч вышел из игры вследствие одновременного касанья к нему двух противников, или об‘явлена „задержка“ одновременно двумя игроками, — дается спорный мяч.

У. С. Спорный мяч дается по правилам начала игры, но не между центровыми, а между игроками, задержавшими мяч, или ближайшими игроками противных команд, в том месте, где мяч был задержан, но не в площади штрафного броска.

25. Игра начинается с центра: а) при начале каждой части игры или добавочного времени, б) после того, как сделан гол, в) после того, как мяч застрял в кронштейнах корзины.

VIII. ШТРАФНОЙ БРОСОК.

26. При совершении кем-либо из игроков ошибки влекущей за собой, по правилам, штрафной бросок, судья останавливает игру свистком. Игрок, делающий штрафной бросок, берет мяч, становится в области штрафного броска перед линией и по свистку судьи бросает мяч в корзину. Бросок должен быть сделан в течение 10 секунд после свистка судьи. Во время штрафного броска нельзя касаться линии штрафного броска. При двух штрафных бросках „мяч мертв“ после первого и „в игре“ — после второго, т. е. если вторым броском не сделан гол, то игра продолжается. Игрок, делающий штрафной бросок, не может ко-

снуться мяча вторично, прежде чем мяча не коснется другой.

27. Во время штрафного броска нельзя входить и пересекать область штрафного броска или касаться „линии штрафного броска, прежде чем мяч коснулся корзины, стоек или площадки.

Нельзя также пытаться каким-либо способом мешать игроку, который производит штрафной бросок.

28. Если правила нарушаются игроками команды, в пользу которой дан штрафной бросок, то в случае попадания мяча в корзину гол не засчитывается, и бросок повторяется, а в случае промаха бросок не повторяется.

В случае вторичного нарушения правил бросающей командой гол снова не засчитывается, но бросок больше не повторяется. При этом мяч выбрасывается игроком противной команды с лицевой линии рядом со стойками.

Если правила нарушены игроками противной команды, то сделанный гол засчитывается, а если он не был сделан, то штрафной бросок повторяется. При повторном нарушении бросок вновь повторяется.

Если правила нарушили обе команды, то бросок, вне зависимости от результата, повторяется, при чем в случае, если при первом броске был сделан гол, он не засчитывается.

У. С. Если во время штрафного броска игроки спорят о местах вокруг области штрафного броска, судья должен разместить играющих.

IX. РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ.

29. Гол засчитывается тогда, когда мяч сверху пройдет через кольцо. Попадание, сделанное из поля, считается за 2 очка, а со штрафного броска — за 1 очко.

Очко не засчитывается, если мяч, попав в корзину снизу, пройдет через нее и упадет обратно в корзину.

У. С. Гол не считается, если он забит в то время, когда „мяч мертв“, или если при штрафном броске нарушены правила. Гол не засчитывается, если игрок коснется мяча, своей корзины или своих стоек в момент, когда мяч находится на краю или внутри корзины. Если же мяч находится в полете, то судья решает, засчитать очко или нет.

30. Команда, сделавшая за время игры большее число очков, считается победительницей.

X. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ ПРОТИВНИКОВ.

31. Прикосновения к противнику в какой бы то ни было форме (толчок, налет, подножка, захват и т. д.) запрещены. „Держать“ или „блокировать“ противника, т. е. становиться умышленно на пути его продвижения или мешать ему продвигаться, выставив вперед руки, запрещено.

Запрещены „подставки“, т. е. внезапные остановки в беге, не с целью бросить или передать мяч, а с целью столкновения с противником.

У. С. Правило в отношении „держания“ и „блокирования“ судья должен соблюдать крайне строго. Что же касается соприкосновения с противником, то в тех случаях, когда судья твердо уверен, что оно произошло неумышленно, не было грубым и не оказало никакого влияния на ход игры, он может не останавливать игру и ограничиваться лишь замечанием и предупреждением игрока. В быстрой игре легкое касание противника иногда неизбежно, и абсолютно точное соблюдение правила повлекло бы за собой ежеминутные остановки игры и лишило бы ее интереса.

У. О. Не следует ставить в команду игроков, которые играют умышленно неправильно или грубо себя ведут.

Грубый игрок принесет команде не пользу, а только вред, так как подвергает ее взысканиям и дискредитирует организацию. Игрокам не следует забывать, что во многих случаях грубость одного игрока может повести к поражению всей команды.

XI. ОШИБКИ И ВЗЫСКАНИЯ.

32. Всякое нарушение правил игры считается ошибкой и влечет за собой взыскание:

а) Нарушение правил, касающихся игры мячом, вле-

чет за собой переход мяча к противнику, для выбрасывания с ближайшей к месту совершения ошибки точки боковой линии (как при ауте).

б) Неумышленное и негрубое соприкосновение с противником влечет за собой штрафной бросок.

в) Умышленное или грубое соприкосновение с противником влечет за собой замечание и штрафной бросок, удаление игрока или даже всей команды в целом (игрок, получивший три замечания за грубую игру, автоматически выбывает из соревнования).

г) Ошибки, приведенные в пунктах „б" и „в", но совершенные в своей штрафной площади, наказываются двумя штрафными бросками.

д) За некорректное поведение по отношению к судьям, противникам, товарищам, а также и зрителям виновные удаляются с поля. Игрок, удаленный судьей с поля, не может быть заменен другим (по усмотрению судьи игроку может быть сделано предварительное предупреждение).

33. Неподчинение судье наказывается прекращением игры, с занесением в протокол и передачей дела в соответствующие организации. К игрокам, ранее не замеченным в соответствующих поступках, применяется предупреждение вместо непосредственного удаления их с поля.

У. С. Судья обязан не пропускать без замечания такие ошибки, как „блокирование", „подножки", „толкание", грубость и резкость,— безразлично, совершены ли эти поступки с мячом или без него. В случае особой грубости при совершении этих ошибок судья может исключить игрока без предупреждения. Решение судьи об удалении игрока из игры окончательное.

XII. СУДЕЙСТВО.

34. Судейская коллегия состоит из судьи, двух счетчиков очков и двух счетчиков времени.

35. Судья должен начинать игру, определять, кто должен выносить мяч при ауте и сделан ли гол. Он

должен отмечать нарушения правил и ошибки, назначать взыскания, об'являть „время" и т. п. Судья имеет право прекратить игру, когда сочтет это нужным (в случае наступления темноты, грубой игры и т. п.), делая об этом заявление соответствующей организации, которая решает вопрос о результате игры.

У. С. Судья решает все вопросы во время игры, остальные члены судейской коллегии помогают ему в этом, но всецело ему подчинены.

У. О. Протестовать против решения судьи можно только через представителя, при чем протест подается руководящей организации в письменной форме.

Какие бы то ни было разговоры игроков с судьей на поле не разрешаются.

ГОРОДКИ.

Правила игры.

I. СУЩНОСТЬ ИГРЫ.

Игра в городки заключается в соревновании двух команд, каждая из которых стремится меньшим числом ударов выбить все положенные фигуры, составленные из городков. Выбивание городков производится командами поочередно, при помощи специальных палок—бит. На каждого игрока полагается два последовательных удара. Когда одна команда использует все положенные ей удары, начинает бить другая и т. д. Победительницей считается та команда, которая меньшим количеством ударов выбьет положенные фигуры при соблюдении следующих правил.

II. ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ.

1. Для проведения игры и соревнования участники разбиваются на три группы по возрасту:

а) младший возраст—12-13 лет,
б) средний возраст—14-15 лет,
в) старший возраст—16-17 лет.

2. Младшей группе разрешаются только товарищеские встречи.

Для старшей и средней групп соревнования могут проводиться в форме календарей и розыгрышей.

Примечания. 1. Проведение соревнований по городкам разрешается только в летнее время (май—сентябрь) в условиях средней полосы СССР.

2. Проведение игры в дождливую погоду не разрешается.

III. МЕСТО ДЛЯ ИГРЫ.

3. Поле для игры должно быть прямоугольной формы, с плотной и ровной поверхностью, размером 14,5×22 м.

Площадки для размещения городов, размером не менее 4×9 м., могут быть земляные, асфальтовые, цементные и деревянные.

У. О. Искусственный грунт площадки и доски, окаймляющие ее, должны иметь плотную, гладкую, ровную поверхность и ни в коем случае не должны выступать над уровнем земли.

4. Грунт в конах (место забоя) и полуконах не может быть бетонный, асфальтовый и т. п., не допускается наличие рытвин, толстого слоя песку или скользящей поверхности.

5. Для задержания биты, во избежание несчастных случаев, необходимо сзади городов, но не ближе 5 м. от них, сделать земляные валы высотой не ниже 50 см., за которыми следует поставить забор или сетку не ниже 3 м.

IV. РАЗМЕТКА ПЛОЩАДКИ.

6. На площадке чертятся два квадрата—„В“ и „В„ (рис. 4)размером 2×2 м.,так называемые „города“. Передние линии рядом стоящих обоих городов должны находиться на одной прямой. Расстояние между городами должно быть не менее одного метра. На расстоянии 10 или 8 м., в зависимости от группы участников (см. ниже), от городов, точно против них чертятся два прямоугольника 2×3 м. (А и Б), называемые конами.

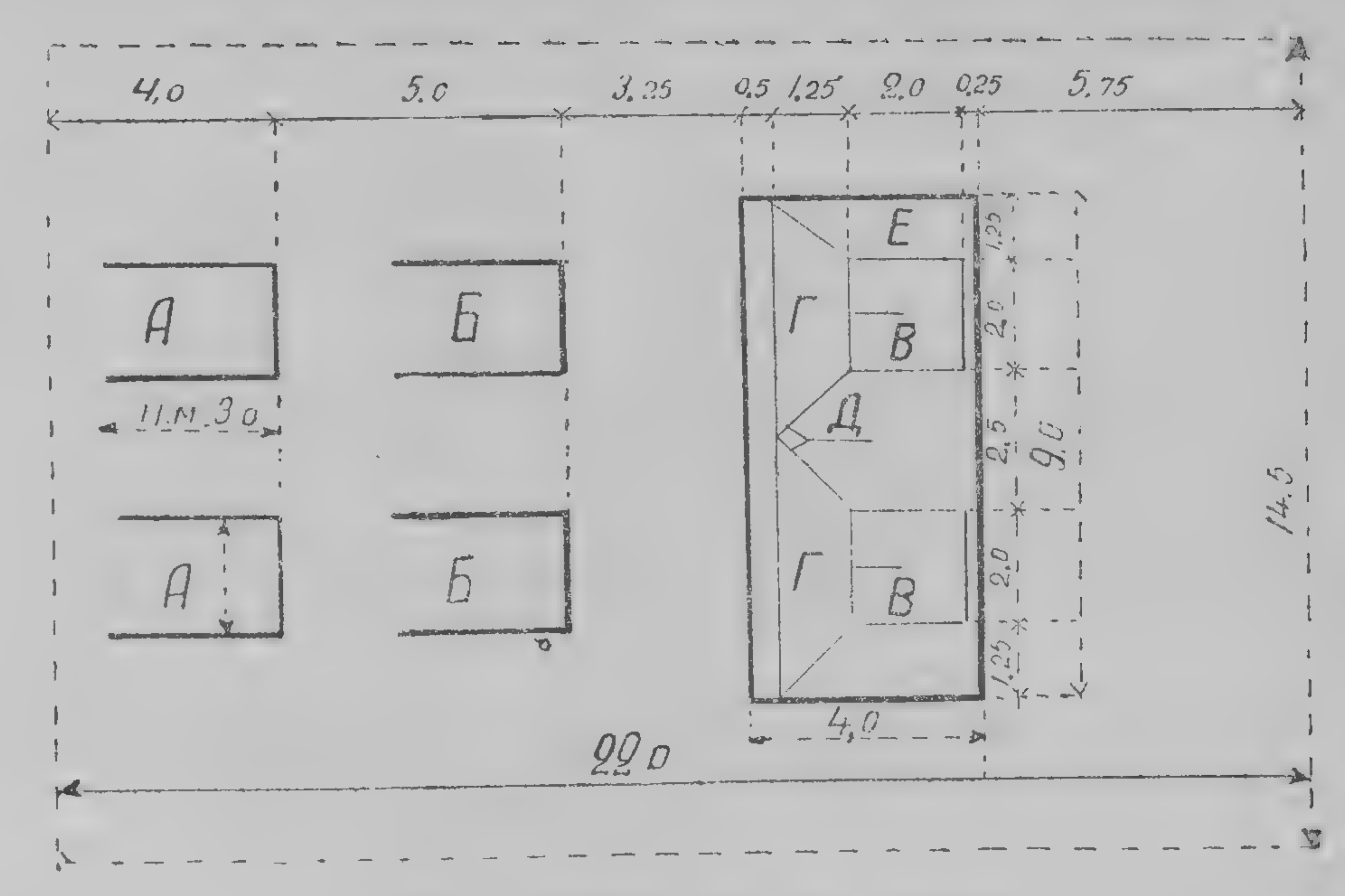


Рис. 4. Площадка для игры в городки.

Таким же способом на расстоянии 5 или 4 м. от городов делаются полуконы, также размером 2×3 м. (Б и Б).

От передних углов каждого города до параллельной линии, отстоящей на расстоянии 1,25 м. от передней черты города, проводится продолжение диагоналей, так называемые „усы“.

Площадь, ограниченная передней чертой города и усами до пересечения с линией, параллельной передней черте города, носит название пригорода.

Задняя линия в коне и полуконе не проводится. Не допускается окаймление кона, а равно и полукона деревянными планками, выступающими над уровнем земли. В каждом городе должны быть сделаны отметки середины города и середины передней линии.

Примечание. Для ребят младшей возрастной группы расстояние от города до кона должно равняться 8 м. и до полукона 4 м. Для ребят старшей и средней возрастных групп расстояние соответственно: 10 м. и 5 м. Все группы играют без штрафной линии.

Ширина линии в 2-3 см. должна быть включена в размер площадки города. Ширина линии не включается в размеры кона и полукона.

У. С. Судья не должен: 1) допускать игру, если состояние грунта, кона или полукона представляет опасность для игроков. В случае дождя судья делает перерыв или прекращает игру; 2) допускать игру на неправильно устроенной или неправильно размеченной площадке.

У. О. Все линии красятся мелом или краской и должны находиться в одной плоскости с площадкой.

V. ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ ИГРЫ.

I. Городки.

7. Городок—цилиндрический отрезок дерева диаметром 3-4 см. и длиной 15 см.

У. С. Испорченный по определению судьи городок должен быть заменен другим.

У. О. Городки для игры предоставляются организацией, на площадке которой производится игра. Необходимо иметь запасные городки.

II. Биты.

8. Бита—деревянная палка, сделанная из целого дерева, весом от 0,5 до 1 кг. произвольного диаметра, длиной не более 0,75 м.

У. С. Каждый игрок имеет свои биты и может по желанию менять их один раз в течение всей игры, уведомив об этом судью. Сменить биту можно в случае: 1) перелома ее, 2) расщепления ручки, 3) слета оковки.

Команда может выступать, имея не менее трех пар бит. Не разрешается игроку производить два удара подряд одной и той же битой.

У. О. Обивка или обмотка бит допускается листовым металлом или проволокой на всем протяжении биты участками не более 13 см., с промежутками между ними и не более трех оковок на биту.

Под оковкой или обмоткой не разрешается делать прокладок. Если оковка развернулась, ее необходимо снять или поправить.

VI. ФИГУРЫ.

9. Перед началом игры распределяются городки по 5 штук на команду. Из этих городков каждая команда, под наблюдением судьи, ставит фигуры в своем городе, согласно прилагаемым рисункам, в следующей последовательности:

Младшая группа (12-13 лет)—6 стоячих фигур: 1) пушка, 2) звезда, 3) колодец, 4) артиллерия, 5) пулеметное гнездо, 6) открытое письмо (рис. 5).

Средняя группа (14-15 лет) 8 фигур, из них 4 стоячих и 4 лежачих: 1) пушка, 2) звезда, 3) колодец, 4) артиллерия, 5) колбаса, 6) рак, 7) аэроплан, 8) лежачее закрытое письмо (рис. 6).

Старшая группа (16-17 лет)—10 фигур, из них 5 стоячих и 5 лежачих: 1) пушка, 2) звезда, 3) колодец, 4) артиллерия, 5) пулеметное гнездо, 6) колбаса, 7) рак, 8) серп, 9) аэроплан и 10) лежачее закрытое письмо (рис. 7).

У. С. В закрытом письме: городок „марка" лежит в центре города по одной из диагоналей, остальные 4 городка кладутся по углам города так, чтобы своими диаметрами касались наружной линии города (см. фигуру рис. 7).

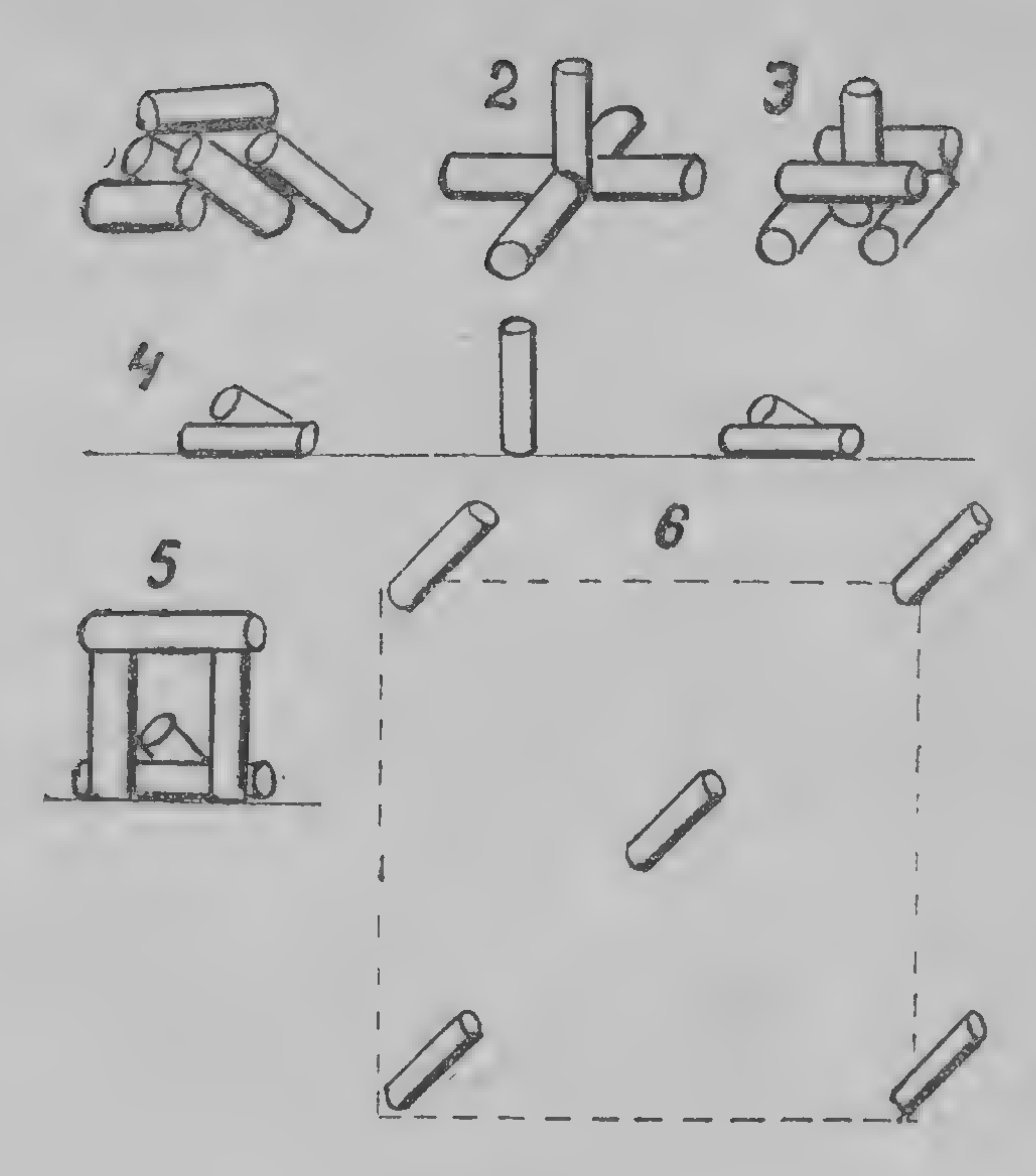


Рис. 5.

Направление марки в письме может быть изменено лишь для игроков, играющих левой рукой, с уведомлением об этом судьи.

10. Фигуры, кроме закрытого и открытого письма, должны строиться на середине лицевой линии так, чтобы передняя их часть касалась наружного края передней части города, не выдаваясь за край лицевой линии, за исключением фигур, имеющих определенное место. Городки должны вплотную прилегать друг к другу

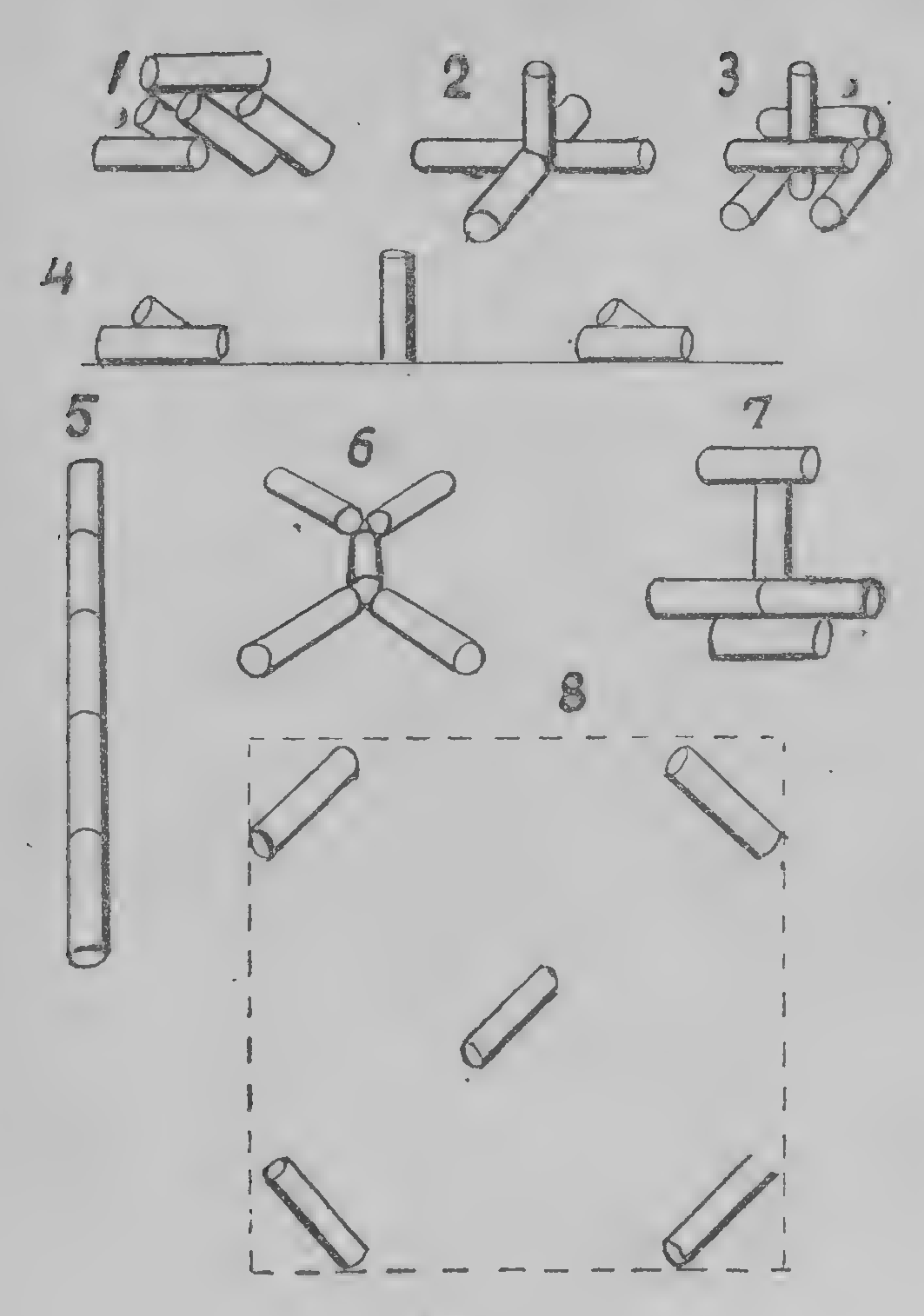


Рис. 6.

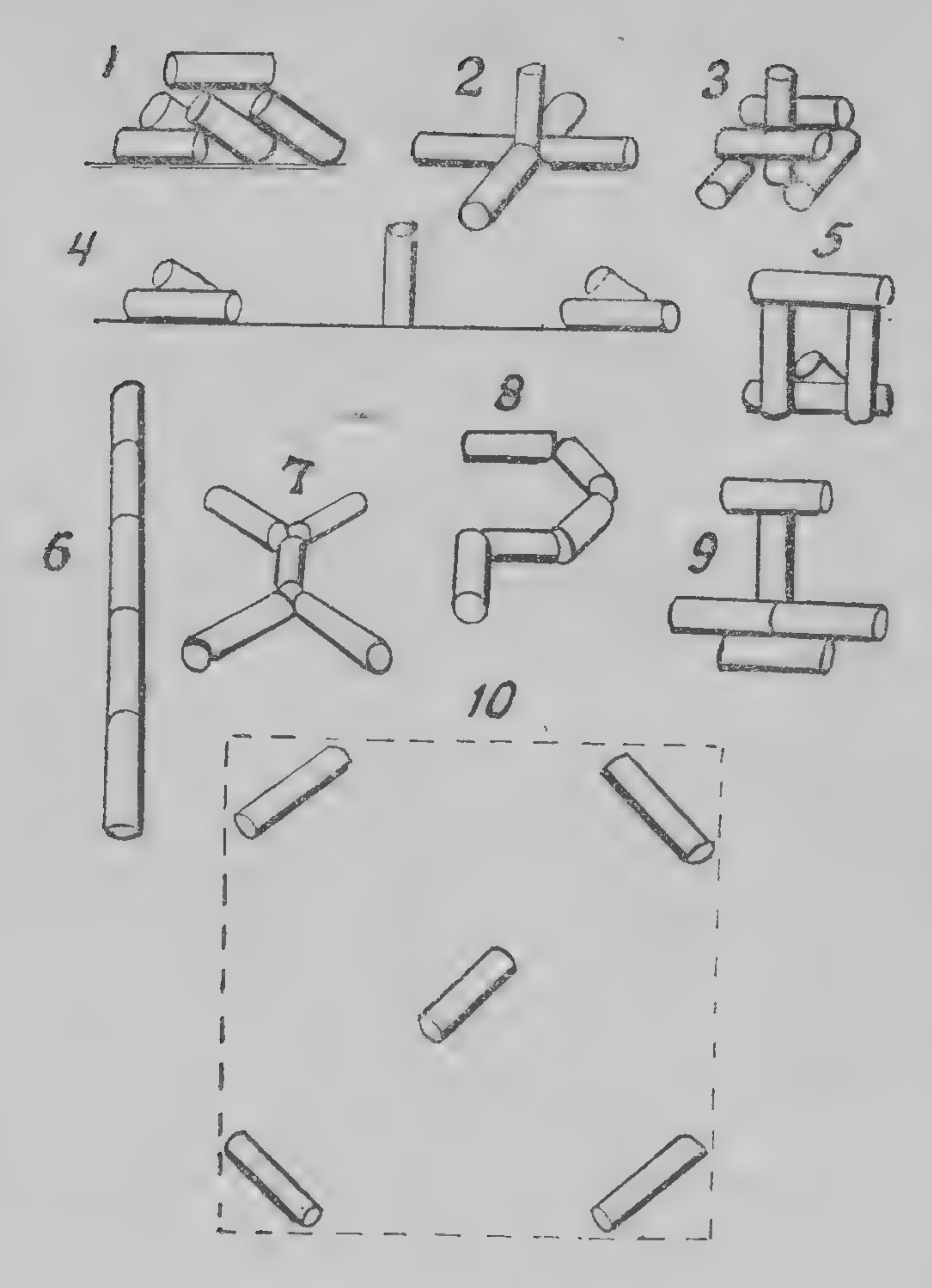


Рис. 7.

11. **О пропущенной фигуре**. Если пропущенная фигура обнаружится до последней фигуры, то таковая восстанавливается в порядке последовательности. Если же пропуск обнаружится в момент выбивания последней фигуры или после таковой, то вся игра переигрывается.

VII. ПОРЯДОК ИГРЫ.

12. **Длительность игры**. Встреча состоит из 2 или 3 партий (очередей) одинаковых фигур. Каждая партия состоит из 6, 8 или 10 перечисленных выше фигур.

У. С. Если одна команда выигрывает две партии подряд, то встреча считается законченной.

Если команда имеет один выигрыш и один проигрыш или одну ничью, то играется третья, решительная, партия.

13. **Выборы забоя**. Перед началом игры судья определяет жребием, какой команде принадлежит право первого удара (забоя). Забой производится обязательно в правый город.

14. **Перемена сторон**. После окончания первой партии команды меняются городами.

15. **Решительная игра**. Судья вновь бросает жребий на выбор забоя. Партия проводится без перемены городами, вне зависимости от групп участников. Для среднего и старшего возрастов (14-15 и 16-17 лет) партия делится на две части по 4 или 5 фигур, причем стоячие и лежачие ставятся поочередно: а) для средней группы — 1) пушка, 2) колбаса, 3) звезда, 4) рак, 5) артиллерия, 6) аэроплан, 7) колодец, 8) письмо; б) для старшей группы—1) пушка, 2) колбаса, 3) звезда, 4) рак, 5) колодец, 6) серп, 7) артиллерия, 8) аэроплан, 9) пулеметное гнездо, 10) письмо. Для младшей группы (12-13 лет) в решительной игре порядок фигур обычный.

16. **Перерыв**. Перед началом решительной, третьей, партии обязательно делается пятиминутный перерыв.

VIII. УЧАСТНИКИ ИГРЫ.

17. **Игроки.** Команда должна выступать в форме своей организации; кроме того, игрокам необходимо иметь порядковые номера.

Каждая команда состоит из 5 игроков, но команда имеет право начинать игру и в составе не менее 4 человек. Команда с неполным составом никакими преимуществами за недостающие биты в процессе игры не пользуется.

Если команда в процессе игры останется в составе менее 4 игроков, игра прекращается.

Игрок, выбывший из игры после ее начала вследствие болезни, ушиба и т. п., может быть заменен другим игроком. Общее количество замененных игроков не должно превышать 1 человека для каждой команды.

Недостающий, опоздавший игрок может вступать в игру в любое время с разрешения судьи, сообщив секретарю свою фамилию. Он пользуется правом играть в порядке очереди наравне с остальными игроками.

У. С. Вновь вступивший игрок во всех случаях бьет в своей команде последним.

После выбора забоя замена игроков в командах не допускается.

У. О. Игрок, желающий покинуть поле, должен спросить разрешения у судьи. Игрок, покинувший поле без разрешения судьи или удаленный с поля за грубость и недостойное поведение, не может быть допущен обратно к игре, а также не может быть заменен другим игроком.

18. **Передача удара.** Игроки имеют право передавать свои биты друг другу лишь в тех случаях, когда у игрока бита пришла в негодность и нечем ее заменить.

У. С. Судья может в любое время проверить количество бит и их исправность.

19. **Капитаны.** Каждая команда имеет выбранного из своей среды капитана-игрока, знающего хорошо

правила игры, отвечающего за поведение команды и являющегося ее представителем. Во время игры капитан должен иметь отличительный знак в виде повязки.

Капитан обязан сообщить секретарю до начала игры фамилии, имена и отчества игроков своей команды в порядке забоя.

Капитан подписывает протокол соревнования и только он имеет право обращаться к судье по всем вопросам игры.

У. О. Капитан имеет право удалить игроков своей команды за умышленное нарушение правил или за недисциплинированность, с доведением об этом до сведения судьи.

IX. ИГРА.

20. **Количество бит.** Каждый игрок имеет по 2 биты и делает 2 броска подряд в каждом забое. Игроки бросают каждую биту по свистку или знаку судьи в порядке записи, сделанной в протоле.

21. **Начало игры.** Игра начинается с кона игроком № 1 согласно записи, сделанной в протоколе.

Как только будет выбит хотя бы один городок, остальные добиваются с полукона.

Фигуры „закрытое письмо“ и „открытое письмо“ должны выбиваться только с кона, при чем сначала должна быть выбита марка отдельно. Если марка при ударе будет только сдвинута с места или упадет (в открытом письме), или выбита с одним или несколькими городками, или только заденет один из городков, то марка и городки ставятся на прежнее место, а пробитая бита считается потерянной.

22. Выбитым городок считается только тогда, когда он полностью перелетел или перекатился через одну из линий. Городок, вышедший за пределы пригорода вбок или вперед по направлению полукона на

расстояние больше 1,25 м. от передней черты города, считается выбитым.

У. С. Городок, вращающийся на черте города, не считается выбитым. Судья не об'являет результата удара, пока вращающийся городок не примет неподвижного положения. Пока судья не даст своего заключения, городки не должны убираться. Бита, оставшаяся после броска в городе или перед ним, убирается оттуда по распоряжению судьи.

Если фигура или городки развалятся раньше, чем бита пролетит или коснется площади города, то таковые устанавливаются в прежнем положении, и удар производится заново, т. е. бита возвращается игроку.

23. Когда команда, имевшая забой, перебросит все положенные ей биты, начинает бросать другая команда, потом бьет снова первая команда, и так продолжается до тех пор, пока одна команда не выбьет полностью всех фигур данной очереди.

24. **Неправильные удары**. Удар считается неправильным:

а) если игрок произведет его раньше свистка или знака судьи (применение знака допускается исключительно для глухонемых);

б) если игрок при ударе с кона или полукона коснется черты или земли за линиями какой-либо частью тела раньше, чем бита коснется земли или города;

в) если удар произведен не в порядке очереди;

г) если удар произведен чужой битой, т. е. игрок сменил биту, не предупредив об этом судью.

Во всех случаях городки возвращаются обратно в город и ставятся в прежнем положении, а удар считается потерянным.

У. С. Если судья не может восстановить прежнее положение городков, находящихся в городе, и не имеет согласия обоих капитанов, то он кладет их вдоль города, начиная от середины лицевой линии по направлению к центру города один за другим, на расстоянии длины одного городка (разрезанная колбаса), т. е. на расстоянии 20 см. Если большинство городков находилось в пригороде, тогда судья кладет их поперек на лицевой линии города на расстоянии также одного городка друг от друга.

X. РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ.

25. Партия считается выигранной, когда одна из команд с меньшего количества бит выбьет все фигуры данной очереди. Если все фигуры раньше выбьет начинавшая игру команда А, то команда Б получает „отбой“, т. е. столько же бит, сколько бросила их в последнем забое команда А.

Примеры: 1. Команда Б выбивает последней битой последний городок последней фигуры,— игра окончилась вничью.

2. Команда Б выбивает последний городок фигуры, и у нее остались неиспользованные удары,— команда Б выиграла.

3. Команда Б перебросила все свои биты, но не выбила всех положенных фигур или городков,— команда Б проиграла.

У. С. При встрече команды А в составе 5 человек и команды Б в 4 человека следует придерживаться следующего положения:

1) если команда А (5 человек) закончила последнюю фигуру с 10 бит, а команда Б (4 человека), отбиваясь, закончила с 8 бит, то партию считать выигранной командой Б с преимуществом в 2 биты;

2) если команда А закончила последнюю игру с 8 бит, а команда Б, отбиваясь, также закончила с 8 бит, то партию надо считать оконченной вничью;

3) если команда Б, затратив на последнюю фигуру 8 бит, не закончила партии, т. е. остались недобитые городки, а команда А закончила „письмо“ с 10 бит, то партию считать выигранной командой А.

Встреча считается выигранной той командой, в чью пользу судья отметил выигрыш двух партий. Выигрыш двух партий подряд освобождает от третьей. Если хотя бы одна из двух партий окончилась вничью, то играется третья партия. Если команда первую партию выиграла, вторую свела вничью, а третью проиграла, то следует считать, что игра кончилась вничью.

При общей оценке встречи в расчет принимается только результат выигрыша, а не преимущество, ис-

числяемое в битах, городках и фигурах, т. е. выигрыш дает 1 очко, ничья 1/2 очка и проигрыш 0 очков.

XI. ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА.

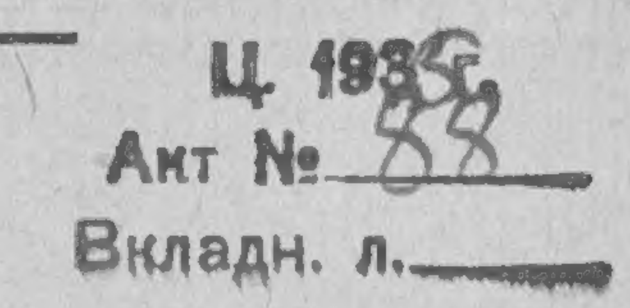
26. **Судья**. В каждой календарной или товарищеской игре должен быть судья, следящий за правильностью проведения игры и являющийся главным распорядителем на поле по вопросам игры. Он единолично разрешает все спорные вопросы, возникшие в процессе игры, и его решения окончательны. Судья имеет право прекращать игру из-за наступления темноты, дождя или иных обстоятельств, мешающих нормальному проведению соревнования.

27. Перед началом игры судья должен убедиться в правильности разметки площадки. Рекомендуется просмотреть оковку бит и городки. Начальный свисток дается только после того, как команда, производящая забои, будет готова. Судья не должен допускать игру при температуре выше 30° Ц и при дожде.

28. **Секретарь**. В помощь судье участвующие в игре организации выделяют одного товарища для ведения протокола. Секретарь является помощником судьи и должен быть хорошо знаком с правилами. Перед игрой секретарь записывает в протоколе составы команд, очередность игроков и порядок фигур. В продолжение игры секретарь ведет технический отчет, отмечая результаты каждого броска. В случае расхождения своих записей он немедленно обращается к судье, который решает вопрос, выслушав об'яснения секретаря. В случае невозможности выяснения вопроса судья решает вопрос по своему усмотрению.

29. Секретарь находится в подчинении у главного судьи, и все нарушения им правил игры должны рассматриваться судьей так же, как и нарушения правил игроками.

—


Ц. 1936 г.
Акт № 88
Вкладн. л.

1953

ЦЕНА 35 КОП.

45

РНБ РКФ
35-9
665

АДРЕС ИЗДАТЕЛЬСТВА:
Ростов н-Д., Буденновский, 30

СКЛАД ИЗДАНИЯ:
Ростов н-Д., Московская, 83
КНИГОЦЕНТР